

The

スーパーファミコンまるかじり!  
MAGAZINE FOR SUPER GAME AGE

3月5日号  
NO.4 1993

# スーパーファミコン

## 開幕! スポーツ大特集

今シーズンの見どころとスーパーファミコンスポーツゲームを紹介!

380YEN

隔月刊 SOFT BANK

FFV 早解き大会

読者プレゼント企画  
第3回Tリーグ杯争奪



2大ビッグタイトル最新情報!  
ファイナルファイト2  
ドラゴンクエストII

特別付録

スターフォックス読本

すきやまこういちの  
ゲーム無敵記

ゲスト・植松伸夫 [後編]

スーパーファミスタ2 ナムコ

聖剣伝説2、スーパーファミスタ2、Pop'nツインビー  
スーパー蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史、エキゾースト・ヒート

プレス・オブ・ファイア、アルバートオデッセイ、天舞スピリッツ、BATMAN RETURNS、  
パワーモンガー、伝説のオウガバトル、ジャングルウォーズ2、ジョジョの奇妙な冒険、ドラゴンボールZ

**BPS**  
BULLET-PROOF SOFTWARE



スーパーファミコン®

# ヨシ

ビーピーエスから  
スーパーに  
新登場だよ!!  
対戦モードで熱くならうよ



1993年新春、発売予定。

予価7,200円(税別)



©1993 BPS ©1992 Nintendo  
LICENCED BY NINTENDO  
Original design by Home Data Corp.

# のクッキー



▲単純なルールとは裏腹に「奥の深さ」はファミコン版、ゲームボーイ版ゆずり。スーパーファミコン版では更に、プラスアルファの要素が盛りだくさん。



▲ゲームの内容に合わせて、大幅にパワーアップしたグラフィック・BGMはすべて、スーパーファミコン版だけのオリジナル。



▲2P対戦、コンピュータ対戦。一人でも二人でも対戦の醍醐味が味わえる。スーパーファミコン版「ヨッシーのクッキー」で書も対戦だ。



好・評・発・売・中 8,500円(税別)

BPS 株式会社 ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC  
〒222 横浜市新北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX TEL.045-472-5815

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

T&E SOFT

NEW 3D GOLF SIMULATION

# Devil's Course™

デビルズコース



今度の3Dゴルフは  
ハンパじゃない!

フェアウェイに迫りる滝、  
行く手を阻むエンタシス(ギリシャ風円柱)、  
不気味な空中奇石、灼熱の溶岩ドームなど、  
想像をはるかに超えたホールが待つ、  
T&Eの3Dゴルフシリーズ第4弾「デビルズコース」。  
既存のコースでは物足りないプレイヤーに、  
ゴルフゲームのフクを超えていよいよ新登場。



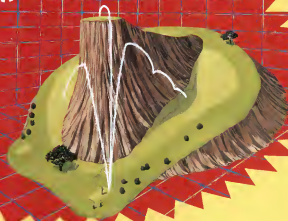


# 超ド級の迫力で、 ぶっちぎり新登場。



ポリシスだからできた！

例えばコースの中に登場する高さ110mの超打ち上げ。すべての場面で球の状態を計算する“ポリシス”だから実現した名物ホールです。単なるグラフィックだけの疑似3Dでは不可能な、究極のリアル感がプレイヤーに迫ります。



18ホールすべてに魔が潜む！キミはこのコースから無事帰れるか？

## No.6 HOLE

林立する石柱の魔をぬって、正確なセカンドショットを。



## No.11 HOLE

天空に伸びるエンタシスがプレッシャーをかける。



## No.15 HOLE

灼熱の音波ドームが捲起する危険なミドルホール。



## No.18 HOLE

古代遺跡に守られた最も美しいホール。



## 他のソフトに差をつける多彩な機能

大幅なワイド画面化で、今までにない迫力のプレイ。ライバルのボールを表示。ドラコン・ニアピンも楽しめる。感動の場面を再現するミラクルショットリプレイ機能。プレイヤーの実力が試される雨天時のプレイ。

3月5日  
新発売

スーパーファミコンソフト  
8M+バッテリーバックアップ

標準価格 **9,800円** (税別)

©1993, 1993 T&E SOFT



このマークはT&E SOFTの商標です。

株式会社ティーアンドイーソフト

ユーザーサポート専用電話番号 052-773-7757

T&Eソフト情報052-776-8500 (テレフォンサービス)

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。



# CONTENTS

Theスーパーファミコン

3/5号 1993

VOL.4



最新作をキャッチ・アップ!

## 新作FRONT LINE

聖剣伝説2	P33	USA ICE HOCKEY	P51
プレスオブファイア	P36	怒りの要塞	P52
Pop'nツインビー	P38	イーハートヴォ物語	P53
ジャングルウォーズ2	P40	ファーストサムライ	P54
ジョジョの奇妙な冒険	P42	GO / GO / GOMO君(仮) / セプテントリオン	P55
DEAD DANCE	P44	NBAオールスターチャレンジ / つっぱり大相撲	P56
スーパーファミスタ2	P46	シルヴァ・サーガ2	P70
スーパーワカンランド2	P47	早指し二段 森田将棋	P70
龍騎兵団ダンザルブ	P48	太閤立志伝	P71
ノイギア	P49	デザート・ストライク	P72
ウルトラセブン	P50	NBAプロバスケットボール ブルズVSプレイザーズ	P72

読んで得する  
スーパーガイド

●新作

## SUPER GUIDE

エキゾースト・ヒート〜F1ドライバーへの軌跡	P104
スーパー蒼き狼と白き牝鹿〜元朝秘史	P110
伝説のオウガバトル	P114
アルバートオデッセイ	P118
BATMAN RETURNS	P122
三国志正史〜天舞スピリッツ	P126
パワーモンガー	P128
シムアント	P130

RANDOM ACCESS	P16
顔 (第6回)	P18
データランド	P19
TheスーパーファミコンALL GAME CHART	P20
ザ・テストプレイ	P24
COLUMNS / 小野不由美・木村千歌・柳川房彦	P57
エリックのゲーム英語教室 (第5回)	P59
キャロットクラブ (第7回)	P60
石録昭代のもう1回だけ言わせて / (第13回)	P62
毎度お騒がせ大討論会 (第14回)	P63
悩んでるタール人を救え / (第8回)	P64
新作スケジュール	P66
FFVジョブJOB職業安定所 (第4回)	P73
メガテン合体企画・趣味の科学	P76
すはみパラダイス	P77
マークシートの使い方	P87
バンクシステムのご案内	P141
プレゼント	P143

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。  
表紙/スーパーファミスタ2 (ナムコ)  
アートディレクション/渡辺 誠

P30 2大ビッグタイトル最新情報!

## ファイナルファイト2、ドラゴンクエストI・II

P89 開幕! スポーツ大特集

今シーズンの見どころと、おススメSFCスポーツゲームを紹介

P132 FFF裏ワザ大特集(拡大版)

## 裏ワザGRAND PRIX

P138 読者プレゼント企画・第3回Theスーパーファミコン杯争奪

## 毎度恒例! FFF早解き大会

P100 すぎやまこういちのゲーム漂流記(後編)ゲスト・植松伸夫

獣神サンダーライガー  
HEIGHT—170cm  
WEIGHT—210kg  
SHOOTING STAR PRESS



オレが  
VS

# 最強だッ!!

独占契約遂に実現! 全スラーが実名・実像で堂々登場!!

新日本プロレスリング

公認

## 超戦士闘魂道夢

ちやう ぜん しん とう きやう とう む

FANTASTIC  
STORY

©VARIE 1993 ©NJPW



チームを立ちがす  
16メガ  
スーパーリアル  
フロレスゲーム



緊急連絡!! サイン会決定!!

この夏のCSG展示会ユーザーズデーに  
獣神サンダーライガー選手、ザ・ブルー・マスタース選手が来場  
7月30日 CSG大塚 12:30~13:30(予定)  
8月3日 CSG東京 12:30~13:30(予定)  
※当日は両会場限らず、お誘い合わせ下さい。

勝ち抜きモードと対戦プレイ。  
どちらも過激なバトルが炸裂する!!  
新日本プロレスの10人の戦士が激突!!  
必殺ワザはもちろん、場外乱闘や掟や  
ぶりもソクソクするほど、超リアル。  
16メガの大容量をフルに活かした、究  
極のフロレスゲームだ!! この醍醐味  
を味わえるキミは一流のバトルーだ!!

6月下旬、過激に、  
熱く、発売予定!!  
予価9,800円(税別)



おのれ分が激々!!

アセンブラーから作る  
プログラマー  
フロレスゲームの  
クワイアッド(クワイア)

●16万円以上  
●販売地/高田馬場 ●時間/9:00~17:30  
●資格/高・専以上 20歳以上  
●年齢/15歳以上 申し込み ●申込/お誘い合わせ 申込書 お電話に  
●の上、履歴書と作品等を持参ください。 ●連絡先 ●(03)  
5272-355、担当/東条まで ●交通 ●J・P・東武線/高田馬場駅、3分

VARIE  
VARIE CORPORATION

株式会社バリエ TEL. 03-5272-3535代  
〒169 東京都新宿区高田馬場1-7-6 丸おビル4F  
スーパーファミコン は任天堂の商標です。

ELECTRONIC ARTS  
EA SPORTS  
ELECTRONIC ARTS

EA SPORTS

第2弾

EA SPORTSはアメリカンスポーツを忠実に再現したスポーツシミュレーションゲームです。

P R E S E N T S



# NBA PRO BASKETBALL

## BULLS vs BLAZERS AND THE NBA PLAYOFFS™

あの面白さ  
本場アメリカ

アメリカのプロバスケット軍団が所属するバスケットソフトだから所属チーム、選手もすべて実名で



2月26日発売

8メガSFC専用カートリッジ

希望小売価格

¥8,900

(税別)



# が海を越えて、やって来た。 生まれだからわかる、NBAの醍醐味。

トリーク「NBA」の興奮と感動をそのまま詰め込んだゲームソフトがスーパーファミコンでついに完成。もちろん「NBA」登場。選手たちのリアルな動きがよりアメリカを感じさせてくれる。このゲームをやらずしてNBAは語れない。



Kemp's Off the Glass Jam



Drazer's Tomahawk



Hardway's UTEP 2-step



Malone's in Your Face Shot



Coleman's Windmill Finger Roll



Doughterty's Mantle Slam

本物さながらのオリジナルシュートの数々  
全米プロバスケットボール協会(NBA)の公認を受けた本格派バスケットゲーム  
バス・ドリブル・マンツーマン・ディフェンスなどディテールまで再現。  
各選手の技の見せどころでもあるオリジナル・ダンクシュートや  
マーキーシュートの数々も本物そのもの。  
ルールはすべてNBAで採用されているルールにそったもので、  
まさに実戦さながらのゲームに。  
インスタント・リプレイ機能が搭載されており、巻き戻し・早送り・  
スロー再生など、ビデオ感覚でのプレイ再生が可能。  
92年度NBAの実際のデータをもとにした、超リアルな構成。

## NBAプロバスケットボール

### NBAプロバスケットボール発売記念 Wキャンペーン実施中!

#### チャンス1 クイズに答えて賞品をもらおう

少額、エレクトロニック・アーツ・ビクターから発売する「NBA」公認のスーパーファミコン用ソフトのタイトルは何でしょうか?

#### 「○○○プロバスケットボール」

正解者の中から抽選で下記の賞品をプレゼントいたします。

#### ●「NIKEエアジョーダン」 20名様

少額、エレクトロニック・アーツ・ビクターから発売する「NBA」公認のスーパーファミコン用ソフトのタイトルは何でしょうか? 正解者の中から抽選で下記の賞品をプレゼントいたします。

応募先: 〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルーツ外苑

エレクトロニック・アーツ・ビクター株

「NBAプロバスケットボール」キャンペーンサポーターファミコン版

応募締切: 1993年7月31日(水) (当日消印有効)



NBAスター選手  
実写サイン入り  
バスケットボール

#### チャンス2 お買い上げの方に

さらに、チャンス1の賞品に加え、NBAプロバスケットボールをお買い上げの方の中から抽選で下記の賞品をプレゼントします。

- 「NBAスター選手実写サイン入りバスケットボール」—— 5名様
- 「オリジナルテレホンカード」—— 100名様
- 「オリジナルグッズ(ミニバスケットボール、スポーツタオルなど)」—— 200名様

エレクトロニック・アーツ・ビクター  
テレホンカード  
オリジナルグッズ

応募方法:  
応募先などについては、2月28日発売のスーパーファミコンソフト「NBA」プロバスケットボールのパッケージに詳しい。応募先が7千までご応募ください。



NIKE  
エアジョーダン

好評発売中! **EA SPORTS 第1弾『プロフットボール'93』**

**エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社**

〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルーツ外苑

モンスター退治はまかせとけ!!!

俺たち賞金稼ぎ、

おれ

しょうきん

がせ

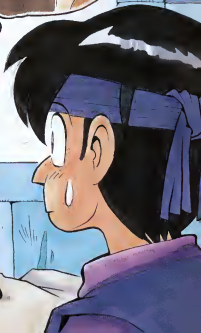
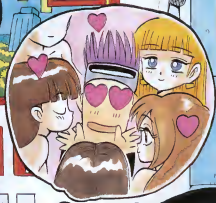
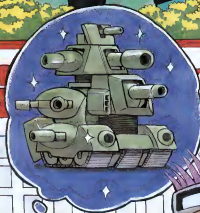
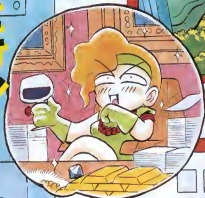
WANTED

おれがせ

モンスター

賞金稼ぎ  
RPG  
4

たおした  
つもりで  
いやがる...



# これがモンスターハンターだ!!

リアルタイム  
賞金でリッチ!!

手配犯を倒せば、賞金もガッポリ!

時は近未来。人類が繁き上げた輝かしい文明は、崩壊した。ガレキの中からモンスターが現われ、残された人々を襲い始めたのだ。モンスターハンターとは、賞金のかかったモンスターを倒し、その金で戦車を改造したり、とんでもないセータクしたりする賞金稼ぎなのだ。



戦車に乗れば、怖いモンないだぜ!!

個性豊かなキャラクターがズラリ。



**Monster Hunter** モンスターハンター  
戦車の操縦・戦車にかけは天才だぜっ。

**Soldier** ソルジャー  
肉弾戦に持ち込めば、アタイの勝ちよ。

**Mechanic** メカニック  
手ぐせは悪いけど、戦車の修理はまかせてくれよ。



**バトル**  
アニメーション効果もバッチリ。バトルオウも登場する異モノのバトルシーンだ。

**手配ポスター**  
指名手配犯はポスターを見て情報。近未来を倒して大金を稼ごうぜ!



**ハンターオフィス**  
手配犯の情報収集、賞金の受け取りをする場所。16匹もいるから情報者はシッカリ要めよう。



**ハンターオフィス**  
手配犯の情報収集、賞金の受け取りをする場所。16匹もいるから情報者はシッカリ要めよう。



自分で稼いだ金だから好きに使え!

スーパーファミコン用カートリッジ **RPG**  
**METAL MAX2**  
3月5日発売・希望小売価格 9,500円(税別)



**大金かけて改造! その2**  
戦車に主砲を3本も付けるなんてムチャも。これでモンスターを一撃だ!

**大金かけて改造! その1**  
エンジンの馬力を上げよう。守備力もアップする重い武器も積めるようになるぞ。



**思いっきりメタなゲーム**

フロップレス、的確なゲームで持金を増やそう。

**おつまみ女**  
おしくもないのにやたらと注文を取るカワイイ?女。

**インテリアショップ**  
機材、武器、家具、なんてでも買わないけどセータクは気分イイ。

全員が必ずもらえる「METAL MAX2」三大特典実施中!

その1 全員に「原画集」プレゼント その2 開発取材小冊子 その3 ゲーム紹介ビデオ

●申込方法  
「METAL MAX2」を購入予約した人全員にキャラクターデザイン担当の山本貴嗣先生のステキな原画集をプレゼントします。詳しくは店頭で。

その2・開発取材小冊子、その3・ゲーム紹介ビデオは応募された方にもれなく差し上げます。返信用切手(小冊子=175円切手、ビデオ=360円切手)を同封し、あなたの住所、名前、年齢、学年(職業) 小冊子(またはビデオ)欲しいと書いて次の宛先まで。  
〒167 東京都杉並区南荻4-41-10 データイスト(株) 読者プレゼントSF係



(好評実施中! : 2月28日まで・当日消印有効)  
データイスト株式会社  
〒167 東京都杉並区南荻4-41-10 TEL.03-3398-5317

# 魔法世界

## 魔法世界・イアルティス

過去の足跡は、今も震える。戦いより500年  
大戦の足跡は、今も震える。戦いより500年

ラルファーン王国北部の村で、おかしな

一人の若者が、魔法師を目指し立ち上がった。

若者は多くの試験と乗り越え、強く、大きく成長してゆく。

そして、大いなる運命の扉は知らず知らず



ファンタジー

# ■魔法世界 RPG '93年6月発売予定 価格未定

——魔法使いを夢みる者たちへ——



キャラクターデザイン ©山田章博  
©1993 HOT-B COLLECTO

キャラクターデザインに山田章博氏//

物語を彩る個性あふれるキャラクター達、山田章博氏によって生み出された彼らは果てしなく広がる魔法世界を舞台にどの様な活躍を見せてくれるのだろうか。



限定50台 ¥9,800  
↓  
¥6,980

直樹特異日セイバーエンジェル……4/1 新作 予約受付中

[illegible]

— 又加

ソフトバンク	
モバイルフォン	¥6,000 ~ ¥6,440
ワイモバイルAD-CD	3/28起付 ¥6,500 起
ゲーム・エンタメ	
アジアゲーム	¥3,500 ~ ¥2,800
ソニーゲームス・ソニーネットワーク	¥3,800 ~ ¥2,800
レジェンズ	¥5,000 ~ ¥2,800
オンラインゲーム	¥3,500 ~ ¥2,800
ハードウェア	
スマートフォン	¥95,000 ~
スーパーコンピュータ	¥14,800 ~
データセンター・サーバー	¥4,000 ~ ¥4,380
ゲーム機	¥12,500 ~
カメラ	¥1,800 ~ ¥2,800
PC・周辺기기	¥59,800 ~ ¥39,800
サーバー・CD-ROM	¥47,800 ~ ¥29,800
メガドライブ	¥11,800 ~
ハードディスク	¥4,800 ~ ¥2,800
ゲームソフト	¥19,800 ~ ¥13,800
PC・周辺기기	¥41,800 ~ ¥25,800
NEC	¥45,800 ~ ¥25,800
ハードディスク	¥4,800 ~ ¥2,800
パソコン・周辺기기	¥4,800 ~ ¥2,800
ハードウェア	¥1,800 ~ ¥2,800

※ハードウェアはメーカー標準価格です。



※ファミコン、スーパーファミコンは、任天堂の登録商標です。

**チャドレン 通販部**

〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目12番20号（心斎橋シキシマビル2F）

KOEI



# VTRウォーズ



1965年、家庭用VTRの誕生  
この日からVTR業界では様々な規格が入り乱れる。  
社長となつたきみの使命はこの規格統一だ。競争と協力を見きわめ、  
業界トップの座をつかむ。ビジネスゲームの魅力を存分に楽しんでほしい。



2・26  
発売予定

▶「Keys of the city」  
リーディングカンパニー使用曲収録



# リーディング カンパニー

ビジネスシミュレーションゲーム

スーパーファミコン版 12,800円 | CD「Keys of the city」  
KEOH-100513, 000円(税込)

■プレイステーション KODの最新情報をお知らせしています (045-561-1100) (パソコン専用) (045-561-6000) (テレビゲーム専用)  
■お求めは、全国のソフコンショップへ行って、お近くの取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品の取扱いを行います。  
お問い合わせはユーザーサービス部 (045-561-6000) まで  
■当社は、当社が著作権を有するソフトウェアの複製、及び貸与(レンタル)についてこれを一切許可していません。  
■スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。パナソニックはパナソニックの登録商標です。メガドライブはメガドライブの登録商標です。セガのSEGA MEGA DRIVE 商標のソフトウェアとして、(株)光栄が権利を主張しています。■価格には消費税は含まれていません。

株式会社 光栄

〒223 横浜市長北区宮崎町1-23-3 Tel (045-561-6061) 100



# 緊張! 興奮!

3号戦車、4号戦車、3号突撃砲、パンサー、タイガー1型。強力な連戦車に対抗し、ドイツは戦うと新型戦車を東部戦線に投入した。実戦で鍛えられたドイツ軍戦車兵は、ロシア各地で激戦を繰り広げ、連戦車を各個撃破していた。本作はドイツ軍視点で戦った「騎士たちの物語」である。

めざすはモスクワ、敵戦車を撃破せよ!



# 鋼鉄の騎士

ゲームデザイン: 阿部隆史 イラストレーション: 松本零士

超A級戦車ウォー・シミュレーション

## ●シンプルなルール 奥深いゲーム性

進軍・攻撃。誰もが楽しめる  
簡単ルール、簡単操作。  
高い自由度とRPG感覚で楽しめる  
ウォーシミュレーション



## ●実戦に基づくリアルな戦い

自軍・敵軍が同時に進軍・攻撃  
(ターン制がない)。  
敵の動きを読み、装甲の弱い側面・背後をとれ!



## ●搭乗員の成長

戦いにはドラマがある  
各搭乗員の能力(命中率、連射率)が  
経験で上がり、昇進・叙勲を経てエース戦車兵へ。  
シナリオ・キャンペーンにて感情移入度最高!



# 2月19日発売

希望小売価格: 9,800円(税別)  
容量: 8M+バッテリーバックアップ



話題のDSP搭載で  
超高速バトル!  
3DドックファイトSLGの名作が  
スーパーファミコンでパワーアップ。



今夏発売予定

Asmik

株式会社アズミック  
〒182 東京都新宿区南堀町1-21 テレホンサービス 03-3235-5902

©1993 ASMİK ©1991 GENERAL SUPPORT コーパ-ファミコン™は任天堂の商標です。



12ツクン12ルール・コメディ・アクション 近日大公開

# THE BLUES BROTHERS

ブルースブラザーズ

ハチャメチャなコンビが、痛快ビートでどはねる/愛でこな敵やトラップをふっとばして、シカゴをめざせ。1人でも2人でもごきげんに楽しい、アメリカ生まれのアクション・ゲームの登場だ。



価格 7,800円(税別)



ファースト

FIRST-SAMURAI

魔  
狂  
神  
伝  
説

怒りの剣、うけてみよ!!  
24世紀のジギングに、バトルが燃える。  
究極のファイティング・マシン、ここに出現!

**「破霊の剣」が、悪霊を斬る!!**

時空を超えてサムライ伝説復活。

今春発売予定  
スーパーファミコン用ソフト  
マルチスクロール・  
アクション参上!

予定価格 7,800円(税別)

©1992 VIVID IMAGE ©1993 KEMCO

戦国の憎悪が渦巻く世に、古代悪霊「魔狂神」が復活した。人間社会に充滿する憎悪をエネルギー源とする悪霊王「魔狂神」は、悪霊復活の呪文をととなえ、戦国時代から未来まで多くの悪霊を復活させた。世は悪魔の時代をむかえた。人々は1つの伝説を語り始めた。「古代に魔狂神を封じたサムライがいるという……」

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

電話を聞いてクイズに挑戦ッ!

今、KEMCOのテレホンサービスはオリジナルクイズが当たるクイズを実施中/さあ、かかってきなさい、全国のゲームファンは。



お問い合わせは  
☎(0823)21-3300 へ737 広島県呉市中通2丁目1番26号 コトブキシステム株式会社  
ケムコテレホンサービス  
北海道011-221-2698 関東03-5269-9381 中野052-581-2340 近畿06-229-3258/  
中国0823-24-9889 四国0898-45-0345 九州092-471-0700



超絶・人生・プロレス・クイズ  
みんなでできる。いろいろできる。



最小サイズで最大5人同時プレイ。

原寸大

スーパーファミコン用アダプター

**MULTI adaptor**  
マルチアダプターオート **auto**

好評発売中 価格 ¥2,980 (税別)

SUPER FAMICOM  
マルチプレイヤー-5

ひとりより、みんながおもしろい！  
クイズにボードゲーム、それに格闘ゲームの対応ソフトだぞ。

多人数同時プレイで楽しさが広がる  
スーパーファミコン用アダプター、すでに新登場!!  
かつしなごころに、おもしろいソフトがいろいろある。

各社より対応ソフト発売中、さらに続々登場!!

PARTY ROOM 21

株式会社ヨネザワ PR21 〒111 東京都台東区浅草橋3-16-6 ソフト部 03-3762-9009 (直通)

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

# 伝説のオウガバトル

## Ogre Battle

©1993 QUEST

Ogre Battle Saga  
Episode Five  
"The March of the Black Queen"



…光か、闇か。魔の支配を解き放て!!

ここは魔導師ラシュディが築いた「神聖ゼギニア帝国」。自らを神と称しながらも、その実情は悪鬼や怪物によって民衆を魔の力で支配する、闇に包まれた一大帝国であった。

今、生き残った反乱軍の総指合官となったキミは、伝説の剣を手にして最後の戦いに挑まなければならない。各ステージでは帝国軍最強の軍隊がキミを迎え撃つ。

さあ、彼らを見事突破してキミはラシュディを倒せるか!!

スーパーファミコン用カセット 12メガ・バッテリーバックアップ

3月12日発売!! 価格9,600円(税別)

株式会社クエスト

〒158 東京都世田谷区用賀2-18-8 ☎03-3708-1383

ファンタジー・シミュレーションRPGの決定版!  
これ以上の興奮は、  
21世紀まで待つしかない!!

### ■25ステージの壮大なストーリー。

タロットカードの質問に答えることにより、「プレイヤーはまさにキミの分身として誕生。25ステージのキャンペーン方式の中、全30種類の頼もしいキャラクターがキミの味方だ。

### ■アニメーションの迫力戦闘シーン。

スーパーファミコンが持つ拡大・縮小機能をフルに使用。戦闘シーンでは、奥行きのあるリアルなアニメーションが、迫力のバトルを繰り広げるぞ!

### ■多彩なシナリオ、マルチエンディングを採用。

民衆の愚昧を示すカオスフレームがつねに変化。非道な戦い方で勝っても、民衆の愚昧を失えば帝国と同じ末路をたどることもある。エンディングでキミの運命はいかに?





# 気になる情報なんでもCLIPワンダーランド RANDOM ACCESS

ランダム

アクセス

SFC

## 味の素と任天堂が共同でゲーム制作

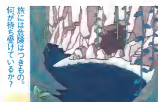
味の素といえば、毎日食卓で使っているおなじみの調味料だね。

じつは、そのメーカーの味の素が任天堂と共同でスーファミのゲームソフトを開発したのだ。

このゲームのタイトルは「ももちゃんのパワーキッチン」。主人公のももちゃんがおいしい

料理を作るため、3つの世界を旅行し、料理の材料を探していくアドベンチャーふうのゲームなのだ。

下のゲーム画面を見てわかるとおり、かわいいキャラクターがアクションで動き、絵本のように展開していくのだが、ゲーム中、味の素のマヨネーズを使った料理



も登場。そのうえ、ほかの製品と比較するという場面も……。

さらに、いまだで男の子の玩具として定着してきたスーファミを女の子にも楽しんでもらうと同時に、女の子の間で流行っている料理も楽しめるといふ狙いのような

食品メーカーの味の素と任天堂という、思いもよらぬ組み合わせで共同制作された「ももちゃんのパワーキッチン」もなユーザーターゲットは女の子。

また、味の素では、4月からこの「ももちゃんのパワーキッチン」を使い、キャンペーンを行う予定だ。同社のマヨネーズの販売促進用としてぬいぐるみか、パジャマを毎月3,000人、計18,000人にプレゼント、発売が待ちどしいね。

SFC

## 坂口社長、獣神ライガーも絶賛!! 「新日本プロレス超戦士IN闘強専夢」調印式

去る1月28日、東京都港区にある新日本プロレスリング事務所に、バリエから6月発売予定の「新日本プロレス超戦士IN闘強専夢」の制作発表会が行われた。

この発表会にはバリエから清水社長、新日本プロレスからは坂口社長、獣神ライガー、武藤、鮎、



橋本、蝶野など人気選手が列席。「新日のゲームを出すからには納得のいくものになりたい」という言葉どおり、坂口社長自らゲームを

監修。「まるで生身の自分たちが動いているみたい。このゲームなら本当の試合ではできないような夢のカードも実現できる」(ライガー選手)と選手たちもゲームの完成を楽しみにしていたぞ。



GOODS

## ストIIがぬいぐるみで登場!! 最強キャラがカワイくなっちゃった!!

昨年、スーパーファミコンで一世を風靡した「ストリートファイターII」。年末にはパワーアップした「ストIIターボ」も発売され、まだまだ冷めることがないストII人気。そして今度はゲームで登場するキャラクターがなんとぬいぐるみで登場するのだ。

ゲーム上では必殺技を炸裂する最強キャラもぬいぐるみになってしまうと一転してカワイくなってしまっている。

このキャラクター、各地のAM施設に設置されているクレーンゲームのなかに

入っている。お店で発売されてはいないので、ほしい人は自力で獲得するしかないのだ。

AM施設でストIIターボをプレイして、勝利したキャラクターのぬいぐるみをクレーンゲームで獲得するというのもいいかもね。



春風、リュウ、バインソン、ブルンカもぬいぐるみになってしまえばカワイイもの。

©CAPCOM



## CD

GMファン待望のCD登場!!  
ドラクエV&「真・女神転生」

独特の世界観や悪魔合体などで根強いファンをもつ「真・女神転生」が、ビクター音楽産業からCDで登場。SFC音源によるオリジナルバージョンと、西脇長彦氏がアレンジしたバージョンを2枚組に収録。

一方、アポロンからはドラクエ

ファン待望の「ドラゴンクエスト 天空の花嫁 インブラス」と「結婚ワルツ」が発売される。「インブラス」ではドラクエⅠ・Ⅱ・Ⅲの代表曲を収録。「結婚ワルツ」は好評によりシン

グルカット。



●ビクター音楽産業 ●2月24日 ●CD: VCL-40046~47 ●3,900円(2枚組)



●アポロン ●3月5日 ●APCG: 4029 ●2,800円



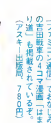
●アポロン ●2月21日 ●APCG: 4003 ●1,000円

## BOOK

ゲームに疲れたら読む本!?  
「キャッチ・ザ・ゲームズ'93」と「ココロのクスリ」

アスキーから「キャッチ・ザ・ゲームズ'93 RPG究極攻略の書」が発売された。この本、RPG攻略とは名ばかりで、実際はニッポン放送の「伊集原光のO!デカナイト」で好評の「キャッチ・ザ・ドラクエV」がメインの内容。

一方、「週刊SPA」を発行している扶桑社からは、ゲーム好きの精神科医としておなじみの香山リカが毎週連載している「リカちゃんのサイコのお部屋」が単行本「ココロのクスリ」として発売。いまお悩みの方は一読すべし。



恋愛関係からその身近な悩みが取り上げられ、Q&Aの形で書かれているのだ。(扶桑社) 9

## IDOL

期待のアイドルが続々とデビュー  
ねずみっ子クラブ&持田真樹

テレビ朝日「ねずみっ子クラブ」やTBS系のテレビドラマ「高校教師」などでおなじみの持田真樹が2月24日に「そのままでいいわ〜ワールドの砂〜(ビクター音楽産業)」でデビューすることが決定。この曲は「夢や目標に向かって一生懸命頑張る男の子を応援する」というイメージを表現したもので、素朴で郷愁を感じさせるメロディであ

り、同等大でいたいという彼女のメッセージを聴こう。ちなみに彼女の趣味は音楽鑑賞と読書だ。



持田真樹は60〜11歳まで音楽鑑賞と読書が趣味だ。

また、日本テレビの「とんねるずの生でダラダラいかせて!!」(毎週水曜夜9時から放送中)でレギュラー出演しているねずみっ子クラブ(山本麻樹、則松奈津子、則松加奈子、植村望美、東里、山崎亜美、森井園子、井上恵美子、宮沢寿朗、中島千晶の10人組)。なんと成人の日である1月15日に「ねずみっ子がわかれません」(シングル)でポニーキャニオンからレコードデビュー。あ



成人の日には有楽町朝日ホールで開催されたデビューイベントで、メンバー全員が披露した。

て成人の日には有楽町朝日ホールで開催されたデビューイベントでは平均年齢10歳という10人組が大人以上にセクシーに見えたぞ。

これからも続々とアイドルがデビューしてきそうぞ。

## AM

ナムコの体感SH「キャラクシアン」  
ギャレツ津田沼店に登場!!

ワンダーエッグなどで好評のナムコの多人数参加型体感シューティングゲーム「キャラクシアン」が、千葉県船橋市にあるアミューズメントスポット、ギャレツ津田沼店に登場した。そのきょう体の大きさから普通のAM施設ではなかなか設置できなかったところが多かったが、ギャレツは店内の広さを活かして設置したの

だ。近くの人でなくとも一度は行ってみる価値がありそう。



場所はJ津田沼駅南口側に出て徒歩1分。ほかにも多数の大型きょう体があるのだ。

## VG

東亜プランの最新シューティング  
「V.V.(ヴァイファイブ)」登場!!

アーケードでいまなお、熱い(硬い?)シューティングゲームを発表し続ける東亜プランから、「達人王」ドグーンに次ぐ新作が発売された。その名は「V.V.(ヴァイファイブ)」。東亜プランものには珍しく、序盤の難易度が低め。また、ボンバーがなく、武器のゲージの選択で自機の武器を

自動選択けど、弾を巧みにかわすテクも必要だぞ。



入るに構わずまたヴァイファイブの画面を見せるゲームのシステムは、これまでにない。それでは、V.V.のプレイをしよう。

ハミダシ  
情報

■「NBAプロバスケットボール」発売記念キャンペーン/Eアビクターの「NBAプロバスケットボール」の発売を記念して2月19日から3週間、「NBAプロバスケットボール」NBAスター選手賞品のサイン入りバスケットボールなどの豪華商品が当たる。詳しくはロケットアリアのウェブサイトを見て。■「ワンダーエスター」開催。ナムコワンダーエスターでは2月28日(日)の「ワンダーエスター」周年を記念して前日27日から4月11日まで限定開催「ワンダーエスター」を開催する。27日の前夜祭では新アトラクション「バーチカルビークル」が無料で体験できるほか、28日は終日入場無料。期間中、ほかにも多数のイベントが用意されているぞ。

## 清水計宏さん

# 顔

## 第6回

### 3DOのデビューによって マルチメディア市場が見えてきました



編集部 ウインターCES（冬季コンシューマー・エレクトロニクス・ショー）で、32ビットの3DOインタラクティブ・マルチプレイヤー（以下3DO）が公開されましたが、どうご覧になりましたか？

清水 いままではマルチメディアというと、パソコン関連のショーで話題になっていましたが、今回のCESでは、次世代のエンドユーザー向けマルチメディアの姿がとてよく見えてきました。その筆頭（ひしう）にあげられるのがやはり3DOでしょうね。

編集部 日本のゲーム業界の人たちも大きな

衝撃（しんげき）を受けたようですが、3DOのどこがそんなにすごいのでしょうか？

清水 フルモーション・フルスクリーン動画などの機能もすごいけれど、そういうことより3DO社（アメリカ）の態勢（たいせい）がすごいということでしょう。3DO社はエレクトロニック・アーツをメインに、松下電器、タイムワーナー、MCA、AT&Tなどが出資して設立された会社です。つまり世界でも最大級のコンピュータゲーム会社、電器メーカー、映画会社、ケーブルサービス会社（著作権ビジネス会社）、通信会社がサポートするという態勢なん

## PROFILE

1953年、静岡県生まれ。1977年、大阪外国語大学卒業後、日本楽器（現ヤマハ）、コンピュータ専門紙・誌を経て、1989年に映像新聞社に入社。1990年より同紙編集長。CD-ROMを中核とする「マルチメディア現象」に関連した論評には定評がある。著書に「マルチメディアへの挑戦（ソフトバンク）」、「世界のコンピュータマップ」（ジャストシステム出版部・共著）など。

です。これは強力ですよ。「従来の16ビットゲーム機の50倍の馬力」というのは3DOの宣伝文句ですが、企業連合として見ると、3DO社は従来のゲームメーカーの50倍以上馬力があるんじゃないですか。

編集部 すると、任天堂やセガにとっては強敵になりそうですね？

清水 そうなる可能性がありますね。しかし3DOは、単純にゲーム機というわけではなく、TVゲームも取り込みながら新しい家電製品をめざしたマシン、というふうに見るべきでしょう。3DOがねらうのは、まったく新しい市場の形成だという気がします。

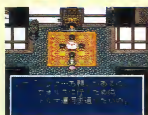
編集部 700ドル（約9万円）という価格はどう考えられますか？

清水 32ビットRISCのカスタムチップを載せて700ドルというのは、ギリギリのところにまで下げた価格、というふうに判断できますね。ゲーム機と比べれば少し高いかもしれませんが、ゲームだけじゃなくて、オーディオ&ビジュアルの高機能（こうかんのう）が追加されていますからね。3DOは、VTRとゲーム機を合体させたマシンともいえますから、9万円で両方買ったと思えば安いんじゃないですか。私は売れると思いますよ。

編集部 そうすると、今年はいよいよTVゲームも本格的にCD-ROM時代に入りますそうですね？ スーパーファミコンのアダプタも発売される予定ですし……。

清水 今年はCDというメディアも大きく変化しようとしています。3DOとか、スーパーファミコンのアダプタとか、新しいマシンが続々登場して、来年以降は淘汰（たうた）が始まると思いますよ。そして、その後生き残ったものがマルチメディア市場を作っているんでしょう。私はそう読んでいるんですけどね。

### 1 ファイナルファンタジーⅦ



**2835** ポイント

■スクウェア  
■RPG  
■16M+B.B.  
■9,800円



### 2 スーパーマリオカート



**2565** ポイント

■任天堂  
■RAC  
■4M+B.B.  
■8,900円



### 3 スーパーファイアープロレスリング2



**1485** ポイント

■ヒューマン  
■SPT  
■8M  
■8,500円



### 4 ストリートファイターⅡ

1188 ポイント ■カプコン■ACT■16M■9,800円



### 5 らんま1/2・爆烈乱闘篇

945 ポイント ■メサイヤ■ACT■12M■9,600円



### 6 うしおととら

918 ポイント ■ユタカ・バンダイ■ACT■8M■8,800円



### 7 半熟英雄

864 ポイント ■スクウェア■SLG■8M+B.B.■9,500円



### 8 エルファリア

810 ポイント ■バドソン■RPG■12M+B.B.■9,500円



### 9 ドラゴンクエストⅦ

783 ポイント ■エニックス■RPG■12M+B.B.■9,600円



### 10 スーパー大相撲〜熱戦大一番

702 ポイント ■ナムコ■SPT■8M■8,800円



### 注目 スーパーファイアープロレスリング2

レスラーも25人に増え、マルチタップ対応で最大4人の同時プレイが楽しめる。シリーズ続編だ。



## PCエンジンソフト売り上げトップ10

順位	ソフト名	メーカー	ポイント
1	ボンバーマン'93	ハドソン	2358
2	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	ハドソン	1894
3	超時空要塞マクロス永遠のラウソング	メサイヤ	994
4	桃太郎伝説外伝第1集	ハドソン	872
5	スーパーシュヴァルツシフト2	工画堂スタジオ	765
6	グラティウスⅡ〜ゴファーの野望	コナミ	748
7	宇宙戦艦ヤマト	ヒューマン	662
8	サークⅠ・Ⅱ	RIOT	650
9	超兄貴	メサイヤ	534
10	F1-サーカス'92	日本物産	492

このコーナーのポイント数は月刊PCエンジン誌(小学館)の売場によるものです。

## スーパーマリオクラブ推薦イチ押しコーナー

### スターフォックス

■販売予定本数80万本■任天堂■2月21日発売■9,800円■8M■SHT



#### ●セールスポイント

スーパーFXチップを搭載しリアルな立体感を映像化。ユニークなキヤラが迫力ある戦闘シーンを展開。

#### ●総評

独特の浮遊感が味わえる3次元ス

ペースバタル。味方と協力するチームプレイが新鮮で、繰り広げる空中戦はスピード感満ちかである。  
●長所—グラフィックに立体感があり迫力あるBGMとともに臨場感を演出している。●短所—コンティニューがなく難易度が高めである。

グラフィック	★★★★★★
サウンド	★★★★★★
操作性	★★★★★★
持続性	★★★★★★
独創性	★★★★★★
トツツキ度	★★★★★★
買得度	★★★★★★



SUPER MARIO CLUB

## ALL GAME CHART

読者による読者のための企画

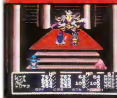
Vol.28

このコーナーは発売されたSFCソフトを読者のみなさんに10段階で再評価してもらい、全投票者の平均点をチャートにしたもの。自分のプレイしたSFCソフト（遊びでプレイしてもいい）をトータル的に再評価し、そのゲームについてどんな批評してほしい。なお、得票数が締め切り時に10票をこえていないものはチャートには入らない。今後ソフトを購入するときの参考にしてほしい。

順位	前週	ゲーム名	ジャンル	メーカー	全投票平均
1	1	ファイナルファンタジーⅤ	RPG	スクウェア	9.4598
2	3	重裝機兵ヴァルケン	ACT	メサイヤ	9.1951
3	2	ストリートファイターⅡ	ACT	カプコン	9.0497
4	7	ウィザードリィⅤ	RPG	アスキー	8.95
5	4	ドラゴンクエストⅤ～天空の花嫁	RPG	エニックス	8.944
6	5	真・女神転生	RPG	アトラス	8.89
7	11	スーパーマリオカート	RAC	任天堂	8.7877
8	13	三國志Ⅲ	SLG	光荣	8.7253
9	10	半熟英雄～ああ世界よ半熟なれ……!!	SLG	スクウェア	8.7209
10	—	エルファリア	RPG	ハードン	8.6842
11	3	白熱プロ野球ガンバリグ'93	SPT	EPICソニー	8.625
12	—	弁慶外伝～沙の章	RPG	サンソフト	8.6
13	8	スーパーファイヤープロレスリング2	SPT	ヒューマン	8.5625
14	14	ゼルダの伝説	A/R	任天堂	8.55
15	16	ファイナルファンタジーⅣ	RPG	スクウェア	8.5329
16	—	48億年物語	ACT	ゲームプランにじゅういち	8.5
17	6	らんま1/2・爆烈乱闘篇	ACT	メサイヤ	8.4545
18	18	ヒューマン・グランプリ	RAC	ヒューマン	8.4285
19	17	バロディウスだノ	SHT	コナミ	8.4277
20	15	スーパーテトリス2+ボンブリス	PUZ	BPS	8.421
21	12	ヒーロー戦記	RPG	バンプレスト	8.421
22	19	スーパーフォーメーションサッカー	SPT	ヒューマン	8.3913
23	20	ヘラクレスの栄光Ⅲ	RPG	データイースト	8.3259
24	21	魂斗羅スピリッツ	ACT	コナミ	8.3147
25	—	スーパーバレーⅡ	SPT	ビデオシステム	8.2857
26	24	スーパー信長の野望・武將風雲録	SLG	光荣	8.2846
27	25	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	TAB	ハードン	8.2813
28	24	アクスレイ	SHT	コナミ	8.2764
29	27	スーパーファイヤープロレスリング	SPT	ヒューマン	8.1612
30	26	ミッキーのマジカルアドベンチャー	ACT	カプコン	8.1607
31	29	F-ZERO	RAC	任天堂	8.1588
32	28	キャプテン翼Ⅲ	SLG	テクモ	8.1539
33	31	ぎゅわんぶらあ自己中心派	TAB	バルソフト	8.1428
34	28	レナス	RPG	アスキー	8.1333
35	32	スーパー三國志Ⅱ	SLG	光荣	8.0966
36	—	ラッシング・ビート乱	ACT	ジャレコ	8.0833
37	35	アースライト	SLG	ハードン	8.0694
38	34	スーパーファミスタ	SPT	ナムコ	8.0608
39	37	スーパーアレスタ	SHT	東宝	8.0279
40	38	T.M.N.T.	ACT	コナミ	8.0268
41	39	提督の決断	SLG	光荣	8.0259
42	36	弟切草	NOV	チンソフト	8.0174
43	39	横山光輝三國志	SLG	エンジェル	7.9308
44	40	ダンジョン・マスター	RPG	ビクター音楽産業	7.9105

今週の新着ソフト 10位 8.6842

## エルファリア



ハードン/RPG  
/12M・9,500円  
/93・1・3発売

■オープニングが凝っていてカッコいい。ストーリーも奥が深い。戦闘も「はい」に設定すると、テンポがよい。メロディシステムもベリーグッドノ（北海道・佐藤友亮）■ボスを倒しに行くタイミングにまでまどろけ、システム、ストーリー、グラフィック、ミュージックともに合格点ではないでしょうか。（大阪府・八木ゆかり）  
●豪華スタッフを使用したハードンオリジナルRPGだ。

今週の新着ソフト 12位 8.6

## 弁慶外伝～沙の章



サンソフト/RPG  
/12M・9,600円  
/92・12・18発売

■目キャラがアクションする戦闘シーンは見ていて飽きない。武器やアイテムも和風な名前が目新しく、集めるのが楽しくなる。キャラクターの名前変更が簡単でできて、おまけに自分の文字を作れるシステムもよかった。前半では多少ゲームバランスの悪さが気になったが、面白いストーリーでカバーできる。（茨城県・井川知加）●こちらはPCで開発された新作をパワーアップさせた続編RPG。

今週の新着ソフト 16位 8.5

## 46億年物語



ゲームプランにじゅういち/ACT  
/12M・9,600円  
/92・12・21発売

■自分自分なりの進化が楽しめる。広大な宇宙空間。■やはりアクションゲームもバトルバックアップがどっしりと重さをもって楽しめる。（茨城県・佐々木新雄）■グラフィックと音がすごい。原作に比べると、また、ゆくりプレイすればクリアはしやすい。（東京都・佐々木新雄）■マイナーなゲームだと思っているのにすごい面白い！（千葉県・長野智）



順位	商品	ゲーム名	ジャンル	メーカー	全投票平均
45	41	スーパーガチャポンワールドSDガンダムX	SLG	ユタカ・バンダイ	7.8874
46	42	F-1 GRAND PRIZ	RAC	ビデオシステム	7.8488
47	43	ファイナルファイト・ガイ	ACT	カプコン	7.8474
48	44	マリオバース	ETC	任天堂	7.8461
49	45	ロマンシング サ・ガ	RPG	スクウェア	7.8403
50	46	大戦略エキスパート	SLG	アスキー	7.8157
51	47	コスモギャング ザ ビデオ	SHT	ナムコ	7.8088
52	48	ウルティマVI〜偽りの予言者	RPG	ボニー・キャニオン	7.8055
53	49	新IIスピリッツ	SLG	ウルフ・チーム	7.7741
54	50	ソウルブレイダー	A/R	エニックス	7.7723
55	23	バーレーンTWIN	SPT	トンキンハウス	7.75
56	51	エキゾースト・ヒート	RAC	セタ	7.7463
57	53	スーパー麻雀大会	TAB	光栄	7.7
58	52	らんま1/2〜町内激闘篇	ACT	メサイヤ	7.6916
59	54	スーパーマリオワールド	ACT	任天堂	7.6752
60	56	ドラゴンズレイヤー英雄伝説	RPG	エポック社	7.6666
61	57	スーパーダンクシュート	SPT	HAL研究所	7.621
62	60	エアー・マニエント・大空に賭ける	SLG	光栄	7.5813
63	58	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	メサイヤ	7.5792
64	61	グラディウスIII	SHT	コナミ	7.561
65	59	スーパーパン	ACT	カプコン	7.52
66	62	レミングス	PUZ	サンソフト	7.5125
67	—	アウター・ワールド	ACT	ビクター音楽産業	7.5
68	63	スーパー大航海時代	SLG	光栄	7.5
69	64	カードマスター〜ヘリムサリアの封印	RPG	HAL研究所	7.4868
70	65	超魔界村	ACT	カプコン	7.4813
71	66	悪魔城ドラキュラ	ACT	コナミ	7.4635
72	68	スーパー将棋	TAB	アイマックス	7.459
73	67	エリア88	SHT	カプコン	7.4501
74	69	甲子園Z	SPT	クイアミュージメントリス	7.4102
75	70	がんばれゴエモン	ACT	コナミ	7.4049
76	71	ドラゴンボールZ	RPG	バンダイ	7.3961
77	72	フランクス	SHT	ケムコ	7.3921
78	73	ペブルビーチの波濤	SPT	T&Eソフト	7.3773
79	75	ワイアラエの奇蹟	SPT	T&Eソフト	7.3636
80	76	プロフットボール	SPT	イマジニア	7.3626
81	77	ソニックブラストマン	ACT	タイトー	7.3571
82	55	ロードマナー	SLG	エポック社	7.3529
83	74	甲竜伝説ヴィルガスト	RPG	バンダイ	7.3435
84	78	SDガンダム外伝ナイトガンダム物語	RPG	エンジェル	7.3426
85	79	新世界GPXサイバークフォーミュラ	RAC	タカラ	7.3333
86	79	サドラの大冒険〜ヘルキューレとの出会い	ACT	ナムコ	7.3134
87	81	CBキャラクターズ	ACT	バンプレスト	7.3043
88	80	北斗の拳6	ACT	東映動画	7.2903
89	83	スーパーオフロード	RAC	バックインビデオ	7.2857
90	83	スーパーカップサッカー	SPT	ジャレコ	7.26
91	87	シムシティ	SLG	任天堂	7.2534
92	89	バトルブレイズ	ACT	サミー	7.2473
93	91	アストラバウト	ACT	キングレコード	7.2413
94	82	銀狼伝説	ACT	タカラ	7.2365
95	92	北斗の拳5	RPG	東映動画	7.2361
96	93	ファイナルファイト	ACT	カプコン	7.2349
97	90	スーパーF1サーカス	RAC	日本物産	7.2282
98	97	リターン・オブ・双龍	ACT	テクノスジャパン	7.2045
99	86	鈴木重久里のF1スーパーバードライビング	RAC	ロジック	7.1733
100	94	初代熱血硬派くにおくん	A/R	テクノスジャパン	7.1652

## 今週の新着ソフト 25位 8.2857

## スーパーバレーII



ビデオシステム/SPT  
/ 8M・8,900円  
/ 92・12・25発売

■操作は簡単なのに、いろいろな攻撃ができるし、迫力もあってよい。EDIT機能もGOOD(神奈川県・吉川大祐) ■ハイパーモードはかなり難しいが、面白い。(埼玉県・吉田健二) ■対戦は面白いが1人でやるのと敵の攻撃がアツアツになってしまふ。(北海道・ミズ石原大) ■日本だけでなく、ほかの国の選手の服も出ることもあった。(福岡県・立石猛) ■ハイパーモードでの対戦が楽しい!

## 今週の新着ソフト 36位 8.0833

## ラッシング・ビート乱



ジャレコ/ACT  
/ 12M・9,600円  
/ 92・12・22発売

■キャラが多い、敵も多い。タイムアタックもよい。(鹿児島県・中山大樹) ■思ったよりデキがいいグラフィック、スピード、技、どれもいまままでのジャンルとは思えないくらいデキ。正月はこれで過ごせた。(大阪府・田中実) ■楽しめるけど、怒りモードになっても攻撃力あまり変わらないのがちやうと。(兵庫県・澤村幸弘) ■怒りモードを継続しつつ、前作をパワーアップ。

## 今週の新着ソフト 67位 7.5

## アウター・ワールド



ビクター音楽産業/ACT  
/ 8M・8,800円  
/ 92・11・27発売

■こいつ面白い! よくぞゼロでここまでやってくれたと言わんばかりのデキ! まあこのゲームは人を選ぶけど、わかりやすく言えば、F1版の「ドラゴンズ・スリム」やSF版の「ペルシャにハマった人」は買いたと思うぞ。(広島県・中嶋浩一) ■もうすぐ(不規則な作り)が「ゲーム」のトリックを脱出すると、ほかとは比べものにならないほどの満足感がある。(当手県・中村敬子) ■海外ならではのゲームだ。

## ←寸評

注目(ポイント)を見ると、今回も強いFFVはかなり高い点数をキープしている。そして、2位には注目「ヴァルグレイ」が上がってきた。地域によっては品切れ状態らしいとのこと。今後、どこまでFFVに迫るか楽しみだ。そのほか、ウィズVも点数を伸ばして、トップ5にくいこんできた。新作では「エルファリア」「井里外伝」のRPG2本が上位に入った。それぞれ独特の世界観をもつRPGなので、興味のある人はプレイしてみてもいいだろう。

順位	前回	ゲーム名	ジャンル	メーカー	全投票平均
101	95	パイロットウイングス	SLG	任天堂	7.1648
102	96	バトルコマンド	SLG	バンプレスト	7.1516
103	97	遙かなるオーガスタ	SPT	T&Eソフト	7.1472
104	98	スーパー麻雀	TAB	アイマックス	7.1333
105	99	3X3EYES〜聖魔降臨伝	RPG	ユタカ・バンダイ	7.0674
106	100	バチンコウォーズ	SLG	コナツツシヤパン	7.04
107	101	スカイミッション	SLG	ナムコ	7.0192
108	102	オセロワールド	TAB	ツクダオリジナル	7.0185
109	105	キャメルトライ	ACT	タイト	7.0
109	102	ファイナルファンタジーⅣイーザータイプ	RPG	スクウェア	7.0
111	104	ジャンボ尾崎のホールインワン	SPT	HAL研究所	6.9846
112	106	スーパーテニス	SPT	ドンキンハウス	6.9828
113	107	スマッシュT.V.	ACT	アスキー	6.9814
114	108	キングオブザモンスタース	ACT	タカラ	6.9811
115	109	アクトレジャー	ACT	エニックス	6.9759
116	110	白熱プロ野球ガンバリーグ	SPT	EPICソニー	6.9568
117	111	ラッシング・ビート	ACT	ジャレコ	6.8776
118	112	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	ミニー	6.8666
119	113	ゆうゆのクイズでGO! GO!	QIZ	タイト	6.85
120	114	スーパープロフェッショナルベースボールⅡ	SPT	ジャレコ	6.8382
121	117	PGAツアーゴルフ	SPT	イマジニア	6.8181
122	115	反省ザル・ジローくんの大冒険	ACT	ナツメ	6.7804
123	116	スーパー上海ドラゴンズアイ	PUZ	ホットビィ	6.7692
124	118	スーパーウルトラベースボール	SPT	カルチャーブレーン	6.7506
125	120	ラストファイターズ	ACT	バンプレスト	6.7476
126	119	スーパーバーティカルシュ	SPT	データイースト	6.7142
127	122	スーパーボウリング	SPT	アテナ	6.6857
128	124	S.T.G.	SHT	アテナ	6.6666
129	123	トッパレサー	RAC	ケムコ	6.6666
130	125	マジックソード	ACT	ガブコン	6.6173
131	126	ハットトリックヒーロー	SPT	タイト	6.5958
132	121	ウルトラベースボール実名版	SPT	カルチャーブレーン	6.5172
133	128	ガジェン	RPG	セツ	6.499
134	127	スーパーチャイニーズワールド	A/R	カルチャーブレーン	6.4782
135	130	摩訶摩何	RPG	シグマ	6.445
136	129	スーパープロフェッショナルベースボール	SPT	ジャレコ	6.4352
137	133	SD機動戦士ガンダムⅤ作戦始動	ACT	エンジェル	6.3684
138	131	スーパーE.D.F.	SHT	ジャレコ	6.3647
139	132	初段森田将棋	TAB	セツ	6.3577
140	134	イースⅢ	A/R	ドンキンハウス	6.2854
141	137	高橋名人の大冒険島	ACT	バンダイ	6.2358
142	136	まじかる☆タルトくん	ACT	バンダイ	6.2235
143	138	飛龍の拳Sゴールデンファイター	ACT	カルチャーブレーン	6.1826
144	135	疾の闘球児ドッジボール	SPT	サンソフト	6.1818
145	139	JOE&MAC〜戦え原始人	ACT	データイースト	6.1586
146	140	スーパーウランランド	ACT	ナムコ	6.1414
147	141	スーパーR-TYPE	SHT	アイレム	6.1408
148	142	ウルトラマン	ACT	バンダイ	5.9954
149	143	スーパー伊忍道・打倒信長	RPG	光栄	5.9929
150	144	バトルドッジボール	SPT	バンプレスト	5.9844
151	145	機動戦士ガンダムF91	SLG	バンダイ	5.9501
152	146	キン肉マン	SPT	ユタカ・バンダイ	5.913
153	148	ポピュラス	SLG	イマジニア	5.8354
154	147	スーパーヴァリス	ACT	レーザーソフト	5.8333
155	150	バトルグランプ	RAC	ナグザット	5.7575
156	149	シムアース	SLG	イマジニア	5.7513

Theスーパーファミン ALL GAME CHART

# SFC名作SOFT

スーパーファミン名作ソフトクロースアップ

## CLOSE UP!!

No.1

## F-ZERO



### データ

任天堂/90年11月21日発売  
/7,000円(税込)/4M+B.B.  
/RAC/1人プレイのみ  
初登場順位 2位 (Vol.1)  
平均点 8.466  
現在順位 31位  
平均点 8.1588

### 【ゲーム解説】

スーパーファミン本体と同時に発売されたレースゲーム。従来のF1をモチーフにし、そのスピード感、浮遊感はスーパーファミンコードの可能性をいかにリレーするに成功した。4台の性能の異なるマシンから1台選択し、全般的にランダムモードやタイムアタックが激しいプラクティスモードがある。ベストラップがバックアップで保存されるものも。

### 【思入れコメント】 by 折原光治

「F-ZERO」最大の魅力は、本物の車に乗った感覚をリアルでない空間で味わえる、ということだと思える。いままでのレースゲームはどれもコースの先しか見えず、車が曲がって横滑りしているような感覚しか味わえなかった。しかし、「F-ZERO」では、本当にコーナーを曲がる気分が味わえる。視点も少しだけ左右に振れる。しっかり車の向きがシミュレーションされているのだ。もしこれ以上の臨場感を味わうなら、ポリゴンなどの完全3Dシステムを使って、データグループとアイフォンをつけてバーチャルでもなければ無理だ(1?)。

もうひとつの魅力は、各コースのラップタイムをバックアップできることだ。これらのタイムをセーブできるというのは、いまだに例を見なかった(DISKシステムではあった)。任天堂は、そうすることで各選手どうしの競争心を奮起させようとしたかもしれない。結局みんな、○○コースで2分切ったぞ、なんて夢中になったわけで、この目録見は見事に成功したと思えるだろう。

任天堂の新作3Dシューティング「スターフォックス」が登場するが、スピードの快感は「F-ZERO」のほうが一歩上だと思う。こいつはまだまだ押入れにはしまえないソフトだ。

### 【読者コメントより】

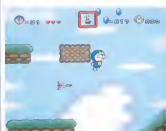
- リバーズ走って、敵車とすれ違うとスゴイスピード感が体験できる。(横浜市・松尾貴志) ■「マリオカート」よりもタイムアタックは燃える! (東京都・奥田剛彦)
- この迫力はいつまでもさめない。(大阪府・井上賢一郎)
- 敵車がいやらしい動きで突っ込んでくる。人間と対戦したかった。(神奈川県・関真直二)

### 【編集部チェック】

本誌同時発売ということ、いまから2年以上前のソフトだが、このスピード感を超えるレースゲームはまだ登場していないと感じられるほどのデキ。特殊なチップを積んでいると書かれたが、実際は積んでいないらしい。それだけに、今後はチップを積み、さらなるスピード感ある終極を期待しないわけにはいかないだろう(ポリゴンのことになったりして?)。



# ドラえもん・のび太と妖精の国



1993年2月19日発売

■エポック社 4M 8,000円

ACT

総合  
評価

55

こんな人にオススメ  
環境破壊に心を  
痛めている人

## ドラえもんが大活躍!

アニメ界の定番キャラ、ドラえもんがスファミにも登場。RPGっぽいストーリー展開もあるアクションゲームだ。ストーリーの主題は目下話題のエコロジー。ドラえもんが環境破壊から地球を守るために活躍するぞ。



ホンダべるの

## 水準は超えてるが

マンガではのび太のサポート役で感じのドラちゃんだが、このゲームでは主人公になって大活躍。かわいい彼の姿を見るだけではのびのびしてきちゃうな。

普通のアクションとして評価するならば、一定の水準には達していると思う。

でも、もっと動きや仕掛けにドラえもんらしさがほしかった。マンガに出てくるアイデアいっぱい道具などを、もっとゲーム中に活かす方法はなかったのか。せっかく人気キャラを使うのなら、名前だけではなく、内容にもキャラの個性を反映してほしい。

中途半端なRPG要素は不要なのは。



板前吾郎

## ビジュアルも……

メインはアクションだけど、トップビューフィールドで人と話して情報収集したりするRPG的要素も取り入れられているなど、ドラマ性もバッチリ演

出されている。だが、この演出がゲームにとっていいかとなると、ちょっと判断が難しい。というも、物語がある以上、キャラクターに感情移入したい。そういう意味ではこの要素はありがたいけど、アクション面では遊ぶと、ゲームの進行を遅らせているのも事実。アクション面はなかなか面白く仕上がっているの、これをどう評価するかは、プレイヤー次第だろう。個人的にはビジュアルシーンで演出してほしい。

# 雀闘士銅鑼王



1993年2月19日発売

■POW 8M 8,900円

TAB

総合  
評価

62

こんな人にオススメ  
喜国ファンの  
ヘンな人

## イロモノ/麻雀登場

麻雀漫画家、喜国雅彦氏がキャラクターデザインを担当した2人打ち麻雀ゲーム。ストーリーで展開される対局、インキくさい技を繰り出すキャラクターの登場など、実戦麻雀とはまったく違った世界が楽しめる。



ホンダべるの

## 徹底した笑いを

パordio心いっばいの2人打ち麻雀だ。喜国氏に関わっていると聞いて納得。でも、どうせ笑わせてくれるのなら、もっと徹底したバカバカさがほし

かったわ。マジなかキャラなのか、判断に困っちゃうようなところが多いのよね。

肝心の麻雀そのものについては、なかなかいいバランスみたい。敵は決して強すぎず、弱すぎないものが多いので、十分に楽しむことができる。敵がイカサマ技をかけてくることは多々あるが、笑いをとるためのイベントって感じになっているので、それだけでゲームオーバーになることはない。この処理のしかたはうまい!



板前吾郎

## 必殺技が決め手

漫画家の喜国雅彦氏がキャラクターデザインを担当したというだけあって、とにかく怪しい麻雀ゲームだ。登場するキャラクターは、あぶないお姉さんや

ちょっとイカしたヤツらだし。インキな必殺技だけで勝敗が決まってしまうなど、麻雀ゲームファンにとっては少々、納得がいかない部分も多い。しかし、麻雀漫画のバカバカしいリをシミュレートした麻雀ゲームだと割り切れ、けっこう突えて面白い。そういう意味で、喜国氏のヘンな世界がうまく表現されている。グラフィックやシステムに多少の粗さは目立つものの、ヘンなものが好きな人には、うってつけだろう。



# ウォーリーをさがせ! 絵本の国の大冒険



1993年2月19日発売

■トミー ■8M ■9,500円  
■バッテリーバックアップ

PUZ

総合  
評価

67

こんな人にオススメ  
絵本だけでは  
物足りない人

## スーファミでさがせ!

絵本で大ヒットした「ウォーリーをさがせ!」の雰囲気をそのままスーファミで再現したようなゲーム。絵本の世界から戻って来れなくなった仲間と、ウォーリーを救出するのが目的の、冒険パズルゲームだ。



ホンダべるの

## 新しい試み大歓迎

新しいジャンルのゲームといってもいいじゃないかな。私、こういう新しい試みの作品が大好き。大歓迎しちゃうのだ。内容も面白い。原作絵本のよ

うに、ゲーム空間のマップ上には、大勢の人が右往左往している。このなかからウォーリーたちを捜し出すのだ。マップ上にはアクションパズルのような仕掛けもあって楽しめる。

難点は、移動スピードの遅さだ。マップがかなり広いので、一度来たところをふたたび探索する場合などは相当イライラする。あと、情報を教えてくれるキャラもいるのに、探索対象以外のキャラに接触しただけでミスになるってのはイジワルだ。



板前吾郎

## 意外に遊べる秀作

行方不明になってしまったウォーリーを探すため、ウォーリー親衛隊の1人がいる絵本の世界に旅に出る。こんなストーリーがあるため、ゲーム自体

の要素はアドベンチャー性が強い。しかも、フィールドのあちこちに散らばった障害には、パズルゲーム的な要素も盛り込まれているので、けっこう遊べるゲームだと思う。障害になる問題も簡単なものばかりだし。これまでスーファミにはなかったジャンルのゲームなので、こういうのもいいかもしれない、と思わせてくれる1本だろう。ただ、キャラクターの移動スピードが少々遅めなのは気になるかな。

# スターフォックス



1993年2月21日発売

■任天堂 ■8M ■9,800円(税込み)

SHT

総合  
評価

88

こんな人にオススメ  
ゲーム機の最先端  
を味わいたい人

## 3Dの新次元

ポリゴンを駆使した3Dシューティング。スーパーFXチップの搭載により、驚異的なスピード感を出すことに成功。プレイヤーの腕にあわせて3とおりのルートがもうけられている。そりゃもうビックリの滑らかな動きは必見。



ホンダべるの

## 最高に近いデキ

これ絶対に買う! 私がポリコンファンだということを差し引いても、最高に近いデキと自信をもってオススメできるわ。スピードや滑らかさなどの技

術はもちろんスコイのたが、もっとスコイのはシューティングとしてちゃんと面白いということ。マニアックになりがちな素材をかわいいうキャラを使用した、ゲーム中に登場させることで調整、世界観を確立し、映画にインサイドしたようなワクワク感呼び起こしてくれるぞ。

背景などに普通のグラフィックを使用しているので、ポリコンアレルギーでこの手のゲームを敬遠していた人にもオススメ。セビとも一度ご体験を!



板前吾郎

## 単純に「面白い」

ポリコン使用だから……とか、なんとかチップを積んでいるから……とかいう難しいことはこの際置いて、単純に「面白い」っていうのが感想。

この手のゲームはケーセンでもけっこう遊んだけど、そのスリルと迫力は、ひけをとらないデキだと思う。シューティングがもうひとつ活気のないスーファミだけに、起爆剤的な役割を果たしてくれるとありがたい。ただし、難易度は中の上くらい。コンティニュー条件もシビアなので、はじめて3Dシューティングで遊ぶ人には、難しいかもしれない。何はともあれ、秀作ソフトなのは間違いないので、一度遊んでみては?

# NBAプロバスケットボールフルVSプレイヤーズ



1993年2月26日発売

■EAビクター■8M■8,900円

SPT

総合  
評価

61

こんな人にオススメ  
本場のプレイに  
酔いたい人

## 本場仕込みのバスケット

本場アメリカで人気のバスケットゲーム。NBA公認で本物のデータを使い、チーム数も東西各8チーム十オールスター2チームと、NBAファンには嬉しいすぎる内容。本場のバスケットをスーパーファミで楽しもう。



ホンダバクー

## 実況は面白い

実にE A っぽい作りのバスケットボールゲーム。試合開始前の臨気な実況中継など、プレイヤーをなにげなくその気にさせる演出があいかわらずニクイ。

ボールをもっているキャラクターの下に大きな星マークがついて、ハッキリ分かるのは嬉しい。操作方法も比較的シンプルで、誰でも熱中できそう。ちょっと気になるのは審判。

なんだかスクに反則を取られるような気がする。スポーツゲームはスピーディーな展開が命とする私は、こういうことでテンポを乱されるのはイヤなのだ。

あと、対CPU戦は展開が一方的になりがちで、いまいちエキサイトできないかもしれない。



板前吾郎

## ブーイングが最高!

全米プロバスケットボール協会(NBA)の公認を受けているので、選手やチームに実名が使われていたり、チーム数がオールスターを含めて全18チーム

あるなど、バスケットファンにとっては、たまらないソフト。しかし、本格派ゆえの悲しさというか、ゲームに慣れるまでが、けっこうたいへん。ファール判定がシビアなので、基本操作をしっかりと把握していないと、すぐにファールをとられてしまう。また、ゲームにハダさが欠けているのもちょっと残念な気がする。とっつきにくいのが難点かな。ファールしたときのブーイングや効果音は、臨場感があって、とってもいいんだけど。

# リーディングカンパニー



1993年2月26日発売

■光栄■8M■12,800円  
■バッテリーバックアップ

SLG

総合  
評価

62

こんな人にオススメ  
社長気分  
にひたりたい人

## ビデオ業界を牛耳れ

さまざまな規格(VHSとかベータのこと)が入り乱れるビデオの世界。自社のもつ規格で業界統一をするのがプレイヤーの任務。とにかくビジュアルを多用、とかく数字になりがちなビジネスの世界をわかりやすくゲームにしたぞ。



ホンダバクー

## スマートな戦争

歴史ものよりも「エアマネジメント」を評価している私としては、かなり好感もてる。

まず、システムが「エアマネジメント」に近いこと。

コマンドが遊びやすくとめられているので、とっつきやすい。それからテーマがいいよね。個人的な好みの問題だけど、私としては、昔の戦略戦争よりも、ビジネスサクセスストーリーのほうが面白いのだ。こっこのほうが平和だし、スマートながらも緻密な戦略が求められる、本物の戦争って気がするんだ。

でも、現実からかけ離れた話という点では共通するわけで、そういう世界の解説がもっとほしいな。値段はやっぱり高い!



板前吾郎

## ビジュアル的でヨイ

自社ビデオを開発、販売シェアを拡大して、自社規格商品を業界の統一規格にまでもっていくのが目的だ。とまあ、ゲームの目的を簡単に説明してみたけ

ど、これがわかったくらいでもまだまだ。そう簡単にいかないのが、ビジネスシミュレーションだ。ただし、わかりにくい数字が、かなりビジュアル的には処理されているので、まずは一安心。でも、慣れるまでは、内容を把握するのがたいへんなので、最初は何をしただけかを、地道に覚えていくのが大切だ。ひととおりルールが把握できれば、けっこう熱くなれると思う。あとは自分なりの戦略を見つけて出すことかな。

## BATMAN RETURNS



1993年2月26日発売

■コナミ 8M ■8,800円

ACT

総合  
評価

70

こんな人にオススメ  
バットマンの世界  
にひたりたい人

## ゴッサムシティを救え!

全米で大ヒットした映画の雰囲気  
が忠実に再現されている。全7ス  
テージの横スクロールのアクション  
ゲーム。パンチ、キック、バット  
ラングなどのアイテムを使って、  
キャットウーマンやペンギンたち  
の陰謀からゴッサムシティを救え。



ホンダべるの

## コナミらしいデキ

次々と襲いかかってくる敵を  
殴り倒していく、オンドックス  
な格闘アクション。さすがコ  
ナミが作っただけあって、基本  
に忠実にソツがない。バランス、

操作性ともにしっかりしている  
ので、買って損はないよ。デ  
モちょっと優等生すぎて、面白  
みに欠けるって感じも。

残念ながら観ているので分  
からないが、原作映画を再現す  
る展開らしい。映画を連想する  
手法や演出はなかなかのもの  
だ。エスカレーターに乗ったり、  
窓つたいにビルを登ったりとい  
った、ステージ構成も嬉しい。

あと、もう少しハデな技がほ  
しかった。アクの強いキャラの  
わりに、地味な印象なのよね。



板前吾郎

## ネコ娘がイイ

世界観の感想からいうと、ま  
ずまずのデキだと思う。ステー  
ジの最初と最後で見せてくれる  
ビジュアルシーンに、映画の1  
シーンを採用しているので、映

画を知っている人は、2倍楽し  
めると思う。個人的には、イロ  
っぱいキャットウーマンの取り  
込み画面が好きだ。

次に、ゲーム内容。難易度は  
中級クラスだが、ボスがちょっ  
と強すぎると思う。5段階の難  
易度設定はあるものの、倒すコ  
ツをつかむまでは、EASYモ  
ードでもけっこうたいへんかも。  
アクションステージのほかにバ  
ットモービルのシューティング  
ステージがあるのは、ゲームに  
飽きさせないでいいと思う。

## バトルテック



1993年2月26日発売

■ビクター音楽産業 8M ■8,800円  
■バツテリバックアップ

ACT

総合  
評価

62

こんな人にオススメ  
3Dバトルが  
したい人

## 3Dロボットバトルだ

横浜で大人気の「バトルテック」  
をもとに、スーパーファミコンで  
開発されたロボットアクション。  
メックと呼ばれるロボット同士の  
戦闘がメインで、コックピットか  
らの戦闘シーンは、迫力モノ。じ  
っくり取り組むストーリーも○。



ホンダべるの

## 目新しさはいい

パソコンやアミューズメント  
施設でおなじみのアクションゲ  
ームだ。設定やコックピット画  
面などが近未来チックにカッコ  
よく、思わずその気になっちゃ

う。ロボットの形もタスカッコ  
よくてたまらない。

自機を中心にして、360度全方  
向に敵が出現するという、スリ  
リングなバトルフィールドのハ  
ズなのだが、どうも背後に敵が  
来たときなどの緊張感がイマイ  
チなのよね。SFCに移植する  
にあたってレーダーに演出を付  
け加えるなど、もうひと工夫あ  
れば、誰にでも楽しめるゲー  
ムになった可能性大。どうも操  
作性などに、マニア以外のユー  
ザーを寄せつけない不親切な点



板前吾郎

## ミサイルどカドカ

ロボット同士の対戦が体感で  
きる「バトルテックセンター」。  
そのロボットバトルの魅力をメ  
インに、新たなストーリーをつ  
け加えたのが、これ。

で、そのスーパーファミ版のデキ  
はどうかというと、3Dの戦闘  
画面はキレイでいい。動きも滑  
らかだし、ミサイルをぶっ放し  
て敵を撃破するのも爽快感があ  
って気持ちがいい。あやしいな  
ヤツらからバーで情報を集めたり、  
自分なりの戦い方で遊べる  
のもとてもいい。

だがしかし、とにかく操作が  
難しい。慣れないうちは、敵に  
やられまくるので、正直つらい。  
ゲームの流れが、単調になりが  
ちなも気になるところだ。

## バートの不思議な夢の大冒険



1993年2月26日発売

■アクレ임ジャパン ■8M ■8,800円

ACT

総合  
評価

60

こんな人にオススメ  
WOWOWで  
アニメを見た人

### シンプソズ登場!

アクレ임ジャパンのスーパーファミ「シンプソズ」シリーズ。今度はアクションゲームだ。夢のなか

に散らばってしまった8枚の宿題を取り戻すのが目的。そのためには、さらに5つの「夢のまた夢」に挑戦しなければならないぞ。



ホンダべるの

### 妙なゲーム大好き

ハッキリいって、ゲームの完成度自体にはものすごく疑問がある。ゲームバランスや操作性など、もう少し工夫がほしかったと思うのよね。

しかし、個人的にはかなり気に入ったぞ、コレ。そのミョーな雰囲気、無条件に面白い。まず、夢のなかでの話という設定や目的、チューニングガムなどの武器が目新しく好き。出てくる敵もヘンなヤツばかりで笑えるし。それから、キャラクターをうまく活かしているところもイイ。たとえば主人公の父親は原子力発電所に勤めているんだけど、シューティングシーンでなげなくそのネタをバロウたりしているんだ。深いなあ。



板前吾郎

### ファンは必見!

アクションあり シューティングありの盛りだくさんのゲーム。バートが8枚の宿題を取り戻すために、5種類のゲームにチャレンジするのだが、それぞ

れのゲームが、インディジョーンズのパロディだったり、ゴジラのパロディだったり、けっこう笑って面白い。ただ、シンプソズファンの人じゃないと、その世界観についていけないような気もする。操作性などはトータルで見て、さほど悪くないようにも思えるけど、ゲームによってはつらいものもあるのも事実。アニメの設定とか、アメリカの文化とか、外国のシャレがわかる人なら、けっこう面白いんじゃないのかな。

## シムアント



1993年2月26日発売

■イマジニア ■8M ■12,800円

■パッチリバックアップ

SLG

総合  
評価

65

こんな人にオススメ  
アリになって  
みたい人

### 今度はアリだ!

「シムシティ」「シムアース」でおなじみのシムシリーズ第3弾。プレイヤーがアリのリーダーになって、敵の赤アリとなわばり争いを繰り広げる異色のエコロジカルシミュレーション。最終的に人間を家から追い出すのが目的だ。



ホンダべるの

### 理科の実験のよう

パソコン版より、フツと親しみやすくなった感じの構成。透明な箱にアリを入れ、巣のようすなどを観察するように、気軽に楽しめるんじゃないかな。

「シムアース」ほどではないにしろ、いろんな情報呼び出して、アレコレ検討するゲームには違いない。そうすると、やはりパソコン版のマルチウィンドウが移植されていないのはツライ。最初からSFCの切り替え方式に馴染んでしまえばいいのかもしれないが、不便なことには変わりないからね。これが、とっつきにくさを増している残念。マニュアルなしでも操作を覚えられる、トレーニングモードは親切で気に入ったわ。



板前吾郎

### 自由研究感覚がいい

まず、主人公(プレイヤー)がアリだということところが、ちょっと変わっていておもしろい。巣作りをしたり仲間を増やしたり、小学生の夏休みの自由研究

みたいで、懐かしき半分、面白さ半分って感じだ。また、ゲームの舞台が、家の庭先だったり、散らかった部屋の中だったり、親しみのある曲をBGMに使っていたりと、雰囲気だけでも楽しめるのだ。でも、実際にプレイしてみると、これがけっこう難しい。自由研究みたいに適当に観察していればいわけじゃないから、当然といえば当然。

プレイが単調になりがちなのが、ちょっと気になるところだ。



## 織田信長〜霸王の軍団



1993年2月26日発売

■エンジェル■8M■9,500円  
■バッテリーバックアップ

SLG

総合  
評価

62

こんな人にオススメ  
ゲームで歴史  
が勉強したい人

## 横山光輝の信長

山岡荘八&横山光輝の原作コミックを題材にした戦国SLG。織田信長の半生（信長の初陣から本能寺の変まで）を全26章にわけて再現される。2等身キャラで描かれたバベット劇場が、雰囲気を感じ上げてくれるぞ。



## 操作は簡単だが

初心者でも簡単にルールを覚えることのできる、とつつきやすいシミュレーション。信長など人気武将のアニメチックなグラフィックとセリフがゲームを

盛り上げているので、武将に思い入れのある人は楽しめる。コマンドの数が極端に少ないので、あまり戦略的とはいえない。内政関係のコマンドはあまりなく、ほとんどが戦闘に関係するもの。てなワケで、ゲームも戦闘中心に進んでいくのだ。まあ、ある意味ではテンポよく進んで気分がいいかもね。

戦闘は目新しく面白いが、どうもリアルタイムが中途半端。なぜ追加コマンドが最初から使えないのか、理解に苦しむ。



## バベット劇場がヨイ

このゲームのポイントは、なんといっても2等身キャラで描かれているバベット劇場。これまでSLGでは描かれていなかった武将同士の駆け引きが、R

PGのイベントみたいに盛り込まれているので、合戦の背景をストーリーとして楽しむことができる。また、戦いを重ねていくことで武将をレベルアップできたりと、多分にRPGの要素が取り入れられているのは、楽しい。しかしその半面、戦略的要素は重視されていないので、本格的なSLGを楽しむ人にとっては、ちょっとものたりないかもしれない。

戦略よりストーリー、という人にオススメかな？

## コズモギャング ザ パズル



1993年2月26日発売

■ナムコ■4M■7,900円

PUZ

総合  
評価

72

こんな人にオススメ  
頭の柔軟体操を  
したい人

## 落ちモノの新手

おなじみブロック落下型のパズルゲーム。しかし、たんにブロック（コンテナ）を一列に並べて消すだけではないのが、このゲームのミソだ。ボールやアイテム（スター）を利用しながら消していく。もちろん2P対戦も熱い！



## 2P対戦が最高

最近ゲーセンに行く时必须プレイするゲームがコレ。相当好きである。それがこんなに早く移植されちゃうなんて、超感激。いわゆる落ちモノのパズルな

のだが、1Pプレイと2P対戦で大幅に目的が違い、そこが脳筋を刺激する。おじゃまキャラであるコズモを消すためには、矢印で表示された方向に移動するボールを使わなければならないが、この動きを正確に把握しなければならないなど、適度に戦略的なところもたまらない。偶然性より、攻略パターンが決まったときのほうが気持ちいいので、それを網み出したり、完成させる楽しさもある。キャラクターもかわいい！



## アイーの声がいい

ビデオゲーム版の移植ものは、評価が難しいが、お金のかかるビデオゲームが家で遊べるという点で、おススメ。ただ、ビデオゲーム版とくらべて、客

量の少ないスーパーファミコンだけに、グラフィック面が弱いのがちょっと残念。でもそれほど気になるものでもない。ゲーム自体はビデオゲーム版と変わらないので、心配ご無用。友達がいる人は、ぜひとも2人対戦モードで遊んでいただきたい。また、ひとりで遊びたいという人は、スーパーファミコン版オリジナルの全100面のパズルモードにチャレンジしてみてもいい。コズモを消したときの「アイー！」の音がカワイイでいい。

# 特報!!

# ファイナルファイト2

伝説の格闘アクションゲームが  
いま、ふたたびよみがえる!

■カプコン■5月発売予定■8,500円(税別)■BM



今回も、大迫力のストリートファイ  
トが展開されるぞ!!

## その内容やいかに?

平成2年12月に発売された伝説の格闘ゲーム、「ファイナルファイト」アーケード版での大迫力をそのままに受け継ぎ、日本中を大嵐に巻き込んだ「ファイナルファイト」の続編が、今年5月に発売されることになった!

今回の主人公は、前作のハガーに加え、格闘家・カルロス、女格闘家・マキの計3人。そして舞台をメトロシティから全世界へと移し、ふたたびマッドギア相手に大暴れするのだ。さらなるスケールアップにドギモを抜かれるぞ!!



ファイナルファイト初の女ファイター登場! 激戦が動きで群がる敵をバシッパッとなぎ倒す。今回も個性豊かなキャラが揃えるぞ。



全世界が舞台というだけあって、ステージは多種多様。敵キャラもいろいろなヤツがいるぞ!

## 気になるストーリーは…

### 悪の野望を打ち砕け!

平和を取り戻したメトロシティ。しかし、市長のハガーは不安を抱いていた。マッドギアの残党から世界征服の計画が以前からあったことを聞かされていたのだ……。

そんなある日ハガーのもとに、ガイの師匠である「源柳斎」の娘「マキ」から連絡が入った。「マッドギアの連中に父とレナ姉さんがさらわれました。ガイにいっしょに捜してもらいたいのです」「レナ」はガイの婚約者であった。しかしガイはふたたび修業の旅に出ていて不在。そこで、マキ、ハガーと居候の「カルロス」の3人が救出に向かうのであった……。



## 過去のシリーズを振り返ってみよう

### ファイナルファイト

ガイを除く2キャラでの移植であったが、カゲキなケンカアクションの迫力と8メガの大容量は、日本中のゲームキッズたちを震撼させた。



左からハガー、コーディの2キャラのみであった……

### ファイナルファイト ガイ

ファイナルファイト発売後、「ガイでプレイしたい!」というゲームキッズたちの熱き声援に応えて、コーディをガイと入れ替えて発売された(ゲームの内容はそのまま)。



# 緊急続報 新たな写真を4点入手!

## ドラゴンクエストI・II

●RPG●発売日未定●価格未定●容量未定●バッテリーバックアップ  
お待たせしました! No.1で第一報を紹介している、続報をとの声が相次いだ「ドラゴンクエストI・II」の新たな画面写真が届いたのでお届けしよう!

昨年後半に巻き起こったRPG大作ラッシュ。ドラクエVはもちろんだけど、ほかにも真メガテンとかFVとか、RPGファンにはたまらない数カ月だったよね。でも、なんとなく買いそびれたり、ゲームはもういいやって感じのアドルティがいたことは確かだ。でも、そういったFC全盛期を経験

してきたアダルトの触手をも動かしかねない怪物ソフトが、リリースされた。御存知の「ドラゴンクエストI・II」だ。これはFCで爆発的にヒットした2つのシリーズRPGをSFC用にパワーアップさせたものだ。このゲームは、しばらくゲームを離れていたファンをも熱くしてくれるはずだ!



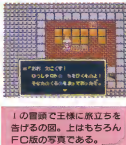
## ジャンジャンバリバリ新ネタ放出号!!

ネタ1 かな混じり漢字表示に感激ッ!!



時代はいま、かな混じり漢字文である。はっきり言って、そんだけの技術はでき上がっているわけで、こういった読みやすいメッセージを使ってくれないゲームはなかなか困り物。とはいっても、ゲームマシンはパソコンじゃないので漢字フォントなんてもっていない。すなわち、ゲームで使われる漢字は、1文字1文字プログラム

するわけだ。でも、あまり使わない漢字までプログラムしても、容量ばっかり使ってムダ。そういうわけで、RPGでは、何どもに流用するものだけを漢字化しているんだ。ここまでは、最近のRPGはやっている。でもDQは字詰めまで読みやすいようにしているんだから、その辺も注目しなくちゃね。



「の冒険で王様に戻立ちを告げるの図。上はもちろんFC版の写真である。」

ネタ2 平坦な地下室が、こんな立体感を出す



時代はいま、地下室である(ワソ)。DQがSFCで発売されたことで、もっとも変わったのがグラフィックと言って間違いない。といってもDQにはユーザー各々に語り継がれて(?)きたゲームのイメージがあるから、VではSFCのグラフィック機能を表示することなく&イメージを損なわない程度にしておいたということなん



だ。次回作のI・IIにしてもそう。基本的なシナリオやマップは変えない。なぜなら、そこを変えてしまうと、次々と矛盾が出てきたりとか、不都合が生じるからだ。とはいっても、同じ画面がSFCになるとこれほどまでのクオリティになる。FC版では平坦だったダンジョンや町のグラフィックはというと、推して知るべし!

## ネタ3 城、町クッキリのフィールド画面



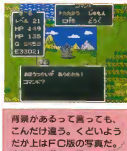
ラガトーム平野に点在する町、城。勇者の故郷だ。上がFC版なのは知っているね。

アレフガルドのほぼ中心にあるラガトーム平野。ここにはIの勇者の故郷ラガトームの町とラガトーム城がある。河をはさんだ対岸の島に魔王の城があり、ラガトームの人々に恐怖を与えているのだ。FC版と写真を比較してもらおうと如実にわかるんだけど、建物の絵がやっぱり技術の進歩を感じさせるよな。町の絵なんかとくに違い

がわかるはず。これから始まる大冒険へ向け、心ワクワクって感じになっても許さず。



## ネタ4 戦闘シーンはVをも凌駕する!!



Iの戦闘シーンといえば、Vにも導入され、DQの新たな戦闘シーンを作った秀作。当然のごとくIIでも背景入り戦闘となる。しかもさらに、さらに賢くなったAIが搭載されるらしい。Iは1人で旅をするから不要だろうが、3人パーティーのII部分では大活躍ということになるんじゃないかな。移植といっても、すで

にやったことのある人でも十分満足できるシモノになりそう。



「ドラゴンクエストV(SFC)、やっぱり敵の出る数が増えたと感じるけどな。」

# I、IIはいずれも優秀な作品なんだから!!

DQ I・IIに関する新ネタを1枚1枚取り上げつつ、詳しく解説してみたが、ある程度面白さが伝わっただろうか。このゲームはVのいい点を継承しつつ移植される作品だ。そのため移植といってもただの移植と違い、そう簡単には完成するものではない。そのへんを加味しながら今後もDQ I・II情報を楽しく待っていてくれ。一応最後にDQ IとIIのストーリーを紹介しておくので、知らない人、または「聞いてないよお」という人は次回までのつなぎとして、覚えておくように。それじゃ。



ここは主人公ラガトームの町の城壁さん。だいたい近代的に建て直したんだね。



伝説の勇者ロトが邪悪な魔物を封印したことにより、閉ざされた間に救われたアレフガルド。平和は永遠に続くかに見えた。だが、時は移ってラルス16世の時代。いずこから現れた悪の化身魔王により王家の家宝である光の王は奪われ、魔物たちの封印を解いてしまった。アレフガルドは再び闇に閉ざされ、魔王と魔物たちの侵略と支配に屈せざるをえなくなった。国を憂う志士たちが幾度も魔王に立ち向かうが、帰ってくるものはいなかった。そんなあるとき一人の予言者が言った「やがてこの地に伝説の勇者ロトの血を引くものが現れ、魔王を倒す」。数年後、一人の若者が魔王退治に向け旅立つことになった……。



邪悪の化身・魔王に支配されていたアレフガルドは、勇者ロトの血を引くものの活躍により平和が戻った。その勇者は遙か遠く大陸に美しい国を築き、その子孫の代に3国に分割されたものの、ともに発展した。ところがそれから数百年後、3国のひとつローレンシアに凶報が舞い込んだ。大神官・ハーゴンが破壊神を呼びだし、魔物の軍団を連れ姉妹国ムーンプルクを襲ったというのだ。この挙手に敢然と立ち上がるローレンシアの王子。ロトの血筋がそうさせるのか、ハーゴンを討伐するため、王子はムーンプルクへと向かう……。



# FRONTLINE

聖剣伝説2.....P33	スーパーワガンランド2.....P47	ファーストサムライ.....P54
プレス オブ ファイア〜竜の戦士.....P36	龍騎兵団ダンザルブ.....P48	GO/ GO/ GOMO/ セプテントリオン.....P55
Pop'n ツインビー.....P38	ノイギア〜海と風の鼓動.....P49	NBAオールスターチャレンジ.....P66
ジャングルウォーズ2.....P40	ウルトラセブン.....P50	つっぱり大相撲.....P66
ジョジョの奇妙な冒険.....P42	USAアイスホッケー.....P51	シルヴァ・サーガ2/早稲し二段帯田将頼.....P70
デッドダンス.....P44	怒りの要塞.....P52	太閤立志伝.....P71
スーパーファミスタ2.....P46	イーハートヴォ物語.....P53	NBAプロバスケットボール/テザートスライク.....P72

撃ち出されるのは「タイホウ」! 鍋料理が「ウマイ」のは「アンコウ」!!

## 聖剣伝説2

■スクウェア ■4月未発売予定 ■価格未定 ■バッテリーバックアップ

A/R

16M

## 今回はリングコマンド大紹介だ!!

### タイトル画面も、全体マップも見れて今日は安心して…?

さて、今回もやってきました聖剣コーナー。毎回いろんな情報を紹介しているけれど、今回はさらにっこんだ内容の最新情報をドバっ! とみんなに紹介しようぞ。

スクウェアのゲームのタイトル画面といえ、F Fシリーズに代表されるように、なかなか渋い作りで有名だ。下の写真を見てもらえばわかると思うが、これが「聖剣伝説2」のタイトル画面!

なんかにも見える巨大な樹、もしかして、これの「マナの樹」かな?  
今回も流れ作りで、「スクウェアさん、いい仕事してるう」って感じ!

タイトル画面も見てちょーだい!



フラミー君もいるよ!

前にも登場したけど、これがフラミー君だ。F Fシリーズのチョコボみたいに、人気者になれるかな? がんばれフラミー君、負けるなフラミー君!



### これがウフサの全体マップ?

ついに「聖剣伝説2」の全体マップを手に入れたぞ!  
このような世界を主人公たち  
が冒険する。考えただけでも、ムネがドキドキするぜ! もーたまらん。



# リングコマンドを初めて使うアナタに

リングコマンドっていうのは、「聖剣伝説2」の「アクション」の部分、プレイヤーが最大限に楽しむためのもの。

写真を見ればわかるとおり、リングコマンドでは、これまでのA

RPGと違って、ウィンドウによる画面の切り替えがない。つまり、アイテムを使ったり魔法を選択することが戦闘画面のままできるんだ。これで戦闘の雰囲気や緊迫感がググッと盛り上がるぜ。

## リングコマンドを使ってみよう

「聖剣伝説2」で、このように美しく戦闘をするためには、まず最初に、「リングコマンド」とはなんであるかを、知らなくてはならない。なぜなら、「リングコマンド」は、「聖剣伝説2」の基本であるからだ。このことは、試験にでもからな



## コントローラーエディット

ここでは、コントローラーのボタン操作を好みにおうじて変更することができる。

下の写真は、Yは操作しているキャラのリングコマンド呼

び出し。Xは他のキャラのリングコマンド呼び出し。Bは攻撃及び意思決定。Aはダッシュ及びキャンセル。これがなじめない人は、好きなようにできるとこと。



他のワークと間違えやすいので、1つずつ、キチンと覚えるのが大事だ。



## ウィンドウエディット



これは、ウィンドウの下地のガラと色、及びワクを変更します。R、G、Bのゲージにボタンが指定してあり、それを押す

ことで色を変えられるんだ。それにしても、ワクのガラまで自分の好きなものが選択できるなんて、スゴいよね。



## ステータスを見る

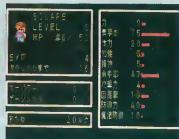
「ステータスを見る」とは、ズバリ、ステータスを見ることだ(そのまんまや)。各キャラクターごとに呼び出すことができ、ボタンを押せば、

他のキャラクターに切り替わるので、とっても便利。

くわしくは、下の写真を見れば、よくわかると思う。マナパワーというのはまだないしょ。



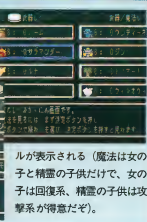
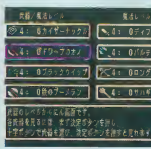
このマークは、「ステータスを見る」だ。忘れないように、しっかりとチェックしよう。



## 武器/魔法レベルを見る

キャラごとに呼び出し、ボタンで他のキャラに切り替わる。

現在もっている武器/魔法の名称や説明、及び必殺技のレベ

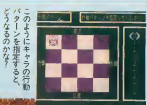


ルが表示される(魔法は女の子と精霊の子供だけで、女の子は回復系、精霊の子供は攻撃系が得意だぞ)。

## 行動パターンを指定する

キャラクターごとの行動パターンを、あらかじめ設定しておくコマンドだ。やりかたは、マス目にキャラを置くだけ。置いた場所でのそのキャラの性格が決まるぞ。

具体的には、右に寄れば攻撃、左に寄れば防御、上に寄れば接近、下に寄れば回避を重点的にするぞ。



## ！ 攻撃ターゲットを指定する

いまいるフィールドの敵が複数であった場合、だれが、どの敵に対して攻撃または防御するのかを指定する。攻撃／防御は、行動パターンで指定するので、ここでターゲットを指定しても攻撃しない場合もある)

ターゲットの指定のやり方は、画面上にいる敵に、指印のカーソルを動かして決定する。  
\*リングコマンド\*が出ている間は、戦闘がストップするので、じっくりと戦術を考えられるのだ。

ボク、エモをきいて



ボク、エモをきいて

## ！ アーマーのそうび

最後は、アーマーの装備だ。アーマーといっても、ヨロイだけのことを指すのではなく、このゲームでは、カブトやこてなど、防具のすべてを指してアーマーというのだ。  
アーマーを装備する順番は、

頭、腕、体の順で行われ、体の次はまた頭にもどるので、ミスをしてしても安心だ。

アーマーは、グラフィックで表示されるので、なるべくカッコイイ物を選ぼう(弱けりゃしょうがないけれど……)！



ネエ、どれがワタシに似合うと思う？ 恥ずかしがらないで、キチンと選んでね！

# 百匹まとめてかかってこい！

## 弓矢でピュッ！ ヤリでもズバツ！！

さあて、みんな。リングコマンドのことはよく理解できたかな？ (ハイイノという) わからないなんて子は、いいよね。

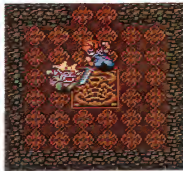
では、次に、実際どのように闘ったらいいか？ という、戦術の

ことについてと思いましたが……ページが残り少ないので、また今度にしましょう。かわりにグレイトな戦闘シーンの数々をお見せしようではないか。

というわけで、また次号！



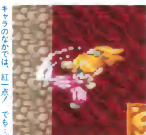
敵に対して、どのよう攻撃を仕掛けるかは、あなたの自由。じっくりと考える行動も、ひとつのミスが、死を招くかも。



弓を使っての攻撃だ。ひとりでも、敵を倒すのもいいが、他のキャラの攻撃を、遠距離からサポートするのも、戦術のひとつだよ！

## よいちもビックリ!!

このような攻撃をするには、リングコマンドの行動パターンで、キャラを左上に配置する。皆さん、もう覚えましたが？



キャラのなかでは、紅毛が、でも、



ヤリをブンブン振り回す。味方でも危なくって近寄れないかも。

## 敵をブった切り!!



決まった！ コイツは次の瞬間から、この世から、消えてなくなるのだ！ 『物部三郎』は、こうして戦闘を楽しむゲームなのだ。もちろんそれだけじゃないけどね。



# ブレス オブ ファイア

■カプコン ■4月上旬発売予定 ■9,800円 ■バッテリーバックアップ

RPG

12M

## カプコンが送るRPGだぜ!!

ファミコンでは「天地を喰らう」シリーズなどを出していたカプコン。そのカプコンが放つスーパーファミコン用RPG第1作が、この「ブレスオブファイア」なのだ。前回はキャラとストーリーを紹介したけど、今回はストーリーデモとゲームの特徴となる戦闘シーンを紹介していくよ。これをよく読んで発売日にすぐ遊べるようにしておこうノ



世界観はファンタジー世界強いものになっている。

はるか昔の「女神戦争」以来、みずからの力を封印し、隠れるようにして生活していた竜一族。しかし、過去の栄華を取り戻そうと、竜一族のかたわれ、「黒竜族」が動き出したノ 黒竜族の王ゾーゴンは世界の村や町を襲い、次々と制圧していった。そして、その魔の手は、ついに白竜族の村までのびようとしていた。



道沿を背景に現れる「女神戦争」中、その結果、神秘的な面々が現れる。



この建物は何だろうか? どう物語に関係してくるのだろうか。

黒竜族は世界を征服するため、常に家畜として村や町を襲おうとしている。



黒竜族!

強大な黒竜族に、世界は次々と征服されていく。勝てぬみこみはないのだろうか。

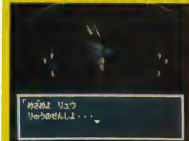


そして黒竜族は、同じ一族の白竜族をも手にかけてようとしているノ

竜が村に!

## 壮大なプロローグを君は見たか!!

少年とその村のできごと



白竜族の村ドラグニール。その村で、突然炎の中で目覚める少年。それが主人公だ。どうやら、村じゅうが大火事になっているみたいだ。いまはとにかく安全なところまで逃げよう。村の人の安全を確かめるんだ。そういえば、少年のお姉さんは無事だろうか。不安だぜノ

火事だ!



夢を見ていた少年は、村の中心で火が燃えている。道は火の海だノ



逃げた村人が次々とやってくる。どうやらこの火事は黒竜族のしわざらしいぞ。

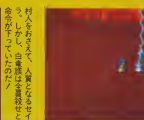
竜の巫女セイラ



果敢に戦おうとする村人をなだめようとする少年の姉セイラ。彼女は竜の巫女なのだ。



ここはドラグニール村の中心で、火が燃えている。



村人をあそびで、人質となるセイラ。しかし、白竜族は人質を返す約束が下つていたのでない。



黒竜族の村を襲うセイラ。黒竜族は女神戦争の女神を復活させようとしているらしい。



# これが話題のバトルシーンだぞ!



## クォータービューがすごい!

このゲームの戦闘は、斜め上から見た視点の少し変わった戦闘になっている。コマンドはすべて簡略化されていて見やすくなっている。攻撃時にはヒットポイントがメーターで表示されて、どのくらい減ったかなどがひとめでわかる。

このゲームの戦闘は、斜め上から見た視点の少し変わった戦闘になっている。コマンドはすべて簡略化されていて見やすくなっている。攻撃時にはヒットポイントがメーターで表示されて、どのくらい減ったかなどがひとめでわかる。



基本コマンドは、この6つ。オートバトルもできるよ。



戦うコマンドは攻撃、防御、道具の4つだ。

## 戦闘アニメーションもカッコイイぜ!!

戦闘シーンの最大の見物がキャラクターのアニメーションだ。主人公が剣を振って敵に向かっていくのは、もう「カッコイイ」のひとつ。仲間のなかには剣以外で

攻撃するものや魔法で攻撃するものもいて、とても多彩だ。また、仲間と仲間が合体して新キャラになったりもして、ひとり仲間が倒れるたびに楽しさが増えるぞ。

剣

で切る



斬る

魔法を使う

魔法だってハデハデだ。どんな魔法だってこんな魔法でやられたらイチコロだぞ。いけるぞ。

サンダー



攻撃魔法は上のほかにも地震や火、爆発など数えきれないくらい用意されている。もちろんだんだん威力になっていくぞ。

ファイヤー

## ロックマン6

### ボスキャラ募集キャンペーン

ファミコンやゲームボーイで絶大な人気を誇る「ロックマン」シリーズ。そのロックマンだが、早くもファミコン版での製作が決定した。そこで、ファミコン版「ロックマン6」ボスキャラ募集のお知らせをしよう。これは、ロックマンファンのみならず、ゲームに登場するボスキャラのデザインを募集するというもの。採用者には、記念品のほかにエンディング後のタイトルクレジットに氏名表示の特典つきだ。こりゃもう一生モンだぜ。というわけで、フレと思わぬものはこのチャンスをおみのがしなく。ジャンジャンバリバリ応募してくれ。

体のキャラクターを造る。発表：ファミコン版「ロックマン6」取扱説明書のなか、カプコンニュースウェブ（ロックマン6特集号）にて発表。応募方法：官製ハガキ1枚に1点。ボスキャラのイラストを描いて投稿。自分の郵便番号・住所・氏名・生年月日・電話番号を忘れずに記入してね。あてさき：〒550 大阪西郵便局・ロックマン6ボスキャラ募集事務局 T S 経實と賞品：●ワイリー賞（入選8名）：ゲームに採用されるボスキャラ8体。エンディング後のスタッフクレジットに氏名表示。●ライト賞（次点32名）：エンディング後のスタッフクレジットに氏名表示。●カプコン賞（応募者全員）：ボスキャラ募集に貢献していただいた人すべてに、感謝の気持ちを込めてオリジナルグッズをプレゼントするぞ。

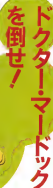


## SHT

8M



いままでのシリーズ中で攻撃方法が最も多いスーファミ版ツインビーに期待しよう。



これがワワサのデモ面だ。ツインビーとワインビーはもちろんおニューなキャラのマドカちゃんや、今週の敵、ドクター・マードックも出演して、盛り上げてくれるのだ。//



ベルを撃って、装備した武器の色に変えて取るという設定はそのまま、白のベルが、ツインショットから、キャノン砲になったり、紫のベルが、ため撃ちから、3WAYになったりと細かな変更がぐわえられた。この変更でハデさはなくなってしまったけど、かえってストレートに楽しめるパワーアップにまともり、ドクター・マードックとの対決もバッチリってところだ。





## STAGE 1

## たんぽぽタウン



眼下の夕日(朝日?)が町並みをセピア色に変えているたんぽぽタウン。敵は果物みたいなヤツばかりで、どことなくメルヘンチックなステージだ。最初だけに敵の攻撃も厳しくなく、ベルもたくさん

出てくるから、パワーアップにはもってこのステージ。ここはツインビー、ウインビーともに、仲よくベルを分け合って進もう。くれぐれもベルの取り合いで、ケンカなんかするなよ。



ベルもたくさん出てくるから、パワーアップにはもってこのステージ。



バリアをつけられ、はたらくは通れず、たまたまはたらくの果物を盗む。

### BOSS



第1段階のボスの弱点は、中心の丸いところだ。この位置で連射を決めろ。

第2段階ではドングリ部隊が登場。総隊以外の部隊は破壊できるので、1人が保護して、もう1人がドングリ部隊を倒そう。



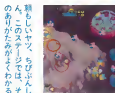
## STAGE 2

## アクアパーク



アクアパークという名前だけに、海の生き物が敵のステージ2。背景がラスタースクロールしていてキレイだけど、見かけによらず、敵の攻撃が厳しいので注意。ステージ前半は、地上物からの攻撃に

気をつけよう。中盤から後半は、画面左右からサカナが大量(大漁)に現れて、ツインビーとウインビーにはさみうちを仕掛けてくる。ここはあせらず、ちびふんしんを放って対抗しよう。



### BOSS



この状態のボスは、壊せる弾しか撃てないから簡単。一気にたたみ込もうぜ。

アクアパークのボスは第2段階がやっかい。貫通するレーザーや、電撃が武器。強力なバンチャ、ちびふんしんを使え。

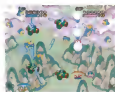


## STAGE 3

## ウーロン遺跡

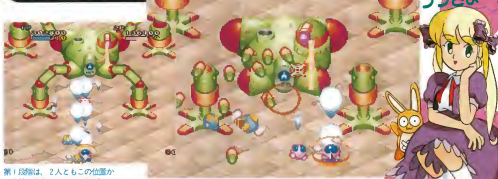


これまで中国で紹介していたのが、このステージ。ウーロン遺跡という名前になったんだけど、雰囲気はやっぱり中国。万里の長城らしきものや、パングのような敵も登場する。4千年の歴史か、耐久力のある敵が、やたらと出現してくるので、バリアやちびふんしんは、ツインビー、ウインビーともに、装備しておこう。



ウーロン遺跡は、ちびふんしんやバリアを装備しよう。

### BOSS



第1段階は、2人ともこの位置から攻撃しよう。ここにいればレーザーをかわさず。でも、左の砲台から出る弾は避けられないので、左の砲台からの攻撃が始まったら、左右に逃げよう。

壊れた足が砲台になり、そこからミサイルを撃ってくる第2段階。ミサイルは速すぎるから、心配ないけど、本体からは引き抜きレーザーが出るので注意。相手を投げたり、ちびふんしんやバンチャで戦おう。





ジャングルの息吹を感じてみないか

# ジャングルウォーズ2

古代魔法  
アティモスの謎

RPG

12M

■ポニーキャニオン■3月19日発売■9,500円■バッテリーバックアップ

## 今回でボーイの仲間全員が出そろった

4人のサブキャラクターのうち、前回紹介した“かまわに”“レオン”に引き続き、今回は“トーマス”“マリン”を紹介するぞ。

ストーリー紹介のほうもいよいよ佳境！ いえいえ、「ジャングルウォーズ2」はまだまだ奥が深いのだ。



とってもリリィティのある冒険が連続の臨場感を盛り上げるのだ。



夜の戦闘がこれまたすごい。ジャングルの不気味さがいっしょに伝わるのだ。



“はなす”コマンドを使うと、仲間のキャラと会話することもできるぞ。

## こおりの国までのサブキャラを大紹介

### トーマス



見てのとおり、ひ弱な都会のもしやっ子なのだ。体が悪いらしく、ジャングルの温泉に療養にきていた彼は、ある村でボーイたちの一行と出会う。それからともに旅することになるが……。

名前	HP	MP	攻撃	防御	魔法	回復	速度	属性
トーマス	100	10	10	10	10	10	10	炎
レオン	100	10	10	10	10	10	10	炎
かまわに	100	10	10	10	10	10	10	炎
マリン	100	10	10	10	10	10	10	炎

仲間になったばかりのトーマス、ちと力不足かな？

### 攻撃タイプ

トーマスの攻撃コマンドで特徴のあるものは、“メカ”という選



攻撃コマンドのなかから“メカ”を選択。さて、どんな結果をもたらすか？

択技。“かくしゅうキント”などと非常にわかりづらいネーミングだが、だいたいいにおいて、攻撃補助的なものなのだ。



“ひらしん”を選び実行。仲間を攻撃から守ってくれるぞ。

### マリン



「ジャングルウォーズ2」での中盤戦、“こおりの国”で登場する最後の味方キャラ“マリン”。小さくてかわいいペンギンなのだ。でも、ある意味ではいちばん使えるキャラクターだ。

名前	HP	MP	攻撃	防御	魔法	回復	速度	属性
マリン	100	10	10	10	10	10	10	炎
トーマス	100	10	10	10	10	10	10	炎
レオン	100	10	10	10	10	10	10	炎
かまわに	100	10	10	10	10	10	10	炎

まだ登場していないマリン、注目してほしい。

### 攻撃タイプ

やはり、魔法が使えるというのは強い。攻撃時に、ボーイ、サ



攻撃コマンドのなかに“まほう”が、ミオ以外で魔法が使えるのはマリンだけ。

スケが打撃、ミオ、マリンでその補助および治療などと、RPGの基本のような攻め方ができるのだ。



“ビニ”を使い、ボーイを回復しているところだ。



# ♣ かまわにと別れ、レオンと出会ったボーイたちの行方は？

## ◎ 前回のあらい

やっとの思いでヘビ王の島にたどり着いたボーイたち。燃える火の手を振り切り、ミオの魔法「フリオ」を使う。フリオで島の真ん中の洞窟への通路を作

ったら、さっそく入って、ヘビ王のところへ行こう。なかにいるヘビ王は着さのあまりぐったりしている。話しかけて、助けをあげよう。



やっどヘビ王のところへ着いたぞ。



ヘビ王の背をかりて、次なる大地へ。

## ◎ かまわにバイバイ、レオン登場

ヘビ王に頼み、北の島へ渡してもうら場面、かまわに突然、もう役目はすんだから、自分は仕事に戻るよといだし、パーティーを離れてしまう。またまた3人になったボーイたちの前に突然、一人の青年が現れた。でも、戦う気はな

いみたいだ。なんかへんなやつだが、話を聞いてみよう。



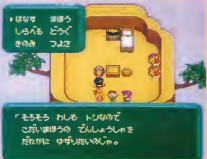
突然戦闘になったと思ったら、新しい仲間レオンでした。

## ◎ たぎの村で伝承者に出会う

新しい島でレオンに出会い、また4人になったパーティーが島の北西方角へ向かうと、「たぎの村」を発見した。

村には、サスケの育ての親、エンバーじいさんが住んでいた。古代魔法を復活させるために必要な「ゆめのほうせき」なる

ものの伝承者である彼は、重大な何かをサスケに言い残す。



エンバーじいさんと会食中のサスケ。凄かしいだろうなあ。

## ◎ 「ゆめのほうせき」を求めて滝のなかへ

エンバーじいさんから「ゆめのほうせき」のありかを聞いたボーイたちは、村のすぐ左上にある滝へと入っていく。どうやら、この滝のなかに宝が眠って

いそうなのだ。わりとやすく、「ゆめのほうせき」が見つかった。それをもって、またエンバーじいさんの待つ村へと戻るのだ。



村の近くの滝というと、このへんかな？



こんなところで「ゆめのほうせき」を発見。

## ◎ オークションの村でパワーアップだ！

古代魔法を復活させるための宝物のひとつ「ゆめのほうせき」を見つけたボーイらは、新たな土地へと旅立つ。そう遠くへ行かないうちに「オークションの村」に着いた。この村では、めずらしい掘り出し物の市が開催されていたのだ。

オークション開催中



村の中心から左上すみにオークションの会場がある。本場にほしい物があつたときは、わばって盛り狂うぞ。

## ◎ けものびとの村の夜は怖い？

オークションの村で競りに参加し、ある程度のパワーアップをしたら、さらに北へ向かう。そう行かないとこに、夜が怖いという「けものびとの村」があるぞ。この村では、夜になると、村人すべてが獣人（けもの）になってしまふ。そして、レオンもなぜか？

レオンがオオカミ？



レオンもこの「けものびとの村」の出身だったのだ。だから、レオンも夜になるとオオカミに変身してしまうのだ。



発売間近、くわしく紹介できるようになったぜオラァ!

# ジョジョの奇妙な冒険

■コブラ・チーム ■3月5日発売予定 ■9,500円(予価) ■バッテリーバックアップ

RPG

8M

## ついにジョジョがゲームで遊べるぜオラァ!!

コブラ・チームのスーファミ第1弾となる「ジョジョの奇妙な冒険」は、新しい要素がぎっしり詰まった新タイプのゲームになっているぞ。原作はみんな知っていると思うけど、「週刊少年ジャンプ」で連載中の漫画だね。それが、ゲームで遊べるなんてもう感激しちゃうでしょ? 今回は、数ある新機軸とストーリーの序盤と、そこに登場するキャラを紹介していくぞ。君も、これさえ読めばすぐスタンド使いになれるかもしれないぜ。オラァ!

### 3人の出会いは劇的だぜ



空条承太郎を倒すのはジョジョの目的だ。



承太郎の「悪意」が飛び出した。これがスタンドカ!

アヴドワルの知恵で、なんとか承太郎を倒すはずだ。

こっこれは!!



## 斬新なシステムがいっぱいだぜオラァ!!

### 移動はスクリーンマップで

ゲーム画面は3つに分かれていて、上部にメッセージが、下部には仲間のグラフィックが表示される。このゲームにはフィールドマップというものはなく、おもに中間部にあるシネマサイズの画面で移動するのだ。むだに広いマップはいらないってことだね。



左右に移動できるほか、矢印が出る扉などに入ることができるぞ。

### アイテムはどこに!?

アイテムは、お店で買うほかにもいろんなところに隠されている。それを見つけるのもゲームの楽しみのひとつだ。マップは必要最小限なので、そのなかで怪しいと思ったところを調べるときと見つかるぞ。見つかるアイテムは全部役に立つものばかりだぞ。



アイテムはいたるところにある。どこにあるか探してみよう。宝探しみたいで楽しいぞ。

### 戦うときは調べよう

敵のスタンドと戦うときに、ただ戦うだけじゃ相手の思うつぼ。そこで決め手になるのが「調べる」というコマンド。これで相手の観察すると、キャラが何かを思いついて新しく「作戦」というコマンドが登場する。これが敵を倒すポイントだ。



作戦!とは

戦闘時のコマンドのいぼぼ下にある「調べる」コマンドを使うと、「作戦」コマンドが登場。これを使って敵を倒せるか!

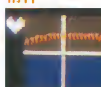


### バイオリズムを見極めろ!!

バイオリズムは、戦いに大きく影響してくる。キャラは、それぞれ違ったバイオリズムを持っている。バイオリズムが低いときの戦

いはかなり辛いぞ。でも、バトル前のカード選択やアイテムでバイオリズムを変えられるので、克服は可能だぞ。

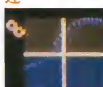
精神



肉体



運



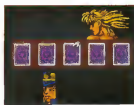
# これが4人のスタンドだオラァ!!

主人公の承太郎とともに戦う仲間には総勢5人。ここでは、ゲーム序盤に登場する、承太郎とその仲間3人を紹介するぞ。みんなそれぞれスタンドをもっており、戦い方もまったく違うぞ。

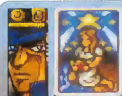


バイオリズムなんて、あんなに重要な要素が結構にからんでいる。

敵のスタンドとの戦いに入る前に、Dioからタロットカードが配られる。これは、戦いにおけるDioの影響力を示していて、何が起るかをめぐるまでわからない。心を決めた1枚をバツとめくれろ!



カードは必ずペンダラムと、カードは必ずペンダラムと



空条承太郎

スタープラチナ

主人公でジョセフ・ジョースターの孫。彼のスタンドは「スタープラチナ」。スピード、パワー、精密機械のような動きが武器だ。マシンガンのように素早いパンチを繰り出して攻撃する。攻撃時は、「オラオラオラオラオラ」を発達する。



これ有名な「オラオラオラオラオラオラ」だ。一撃必殺のパンチもあるんだ。



花京院典明

ハイレオファントグリーン

Dioに肉牙を噛みつけられ、承太郎の学校に転校してきた。承太郎との戦いで目覚め、仲間に加わることになる。彼のスタンド「ハイレオファントグリーン」は、唯一もろ操作ができるスタンドで必殺技はエメラルドスブラッシュ。



これエメラルドスブラッシュ。強力! 手から伸びる指状の攻撃。拡大縮小するぞ。



モハメド・アヴドウル

マジシャンズレッド

ジョセフがDioを倒すために連れてきた最初の仲間。古い師という職業を生かして、仲間のラッキーアイテムを占ったり、あたりを感知することのできる。彼のスタンド「マジシャンズレッド」は炎を操ることができる。なかなか強力な仲間だ。



口から吐く炎は、灼熱の熱さだ。これでイチコロ。必殺技のクロスファイヤーは、炎のアンクが熱い。



ジョセフ・ジョスター

ハーミットパープル

若いころに旅費の修業をしていた承太郎の祖父。少しオッチョコチョイな性格だが、彼のスタンド「ハーミットパープル」は遠隔視能力や念写、念動などができるなど、ゲームにはなくてはならない存在だ。



ジョセフのスタンドは実体がなく、イバラの形で現れる。攻撃力は、はっきりいってあまりない。

# さあ奇妙な冒険の始まりだぜオラァ!!

ニューヨークから来たジョセフ・ジョスターにスタンドの存在を明らかにされ、Dioとの戦いに参加させられるハメになった承太郎。実感がないうまま学校へと向かうが、道中で不良学生にからまれてしま

う。しかし、様子がどうもおかしい。すでにDioの手がここまで来ているのか! そうとわかれれば客観はしないぞ。スタンドだろうとなんだろうと倒そうぞ、承太郎!

空条家



ジョセフからDioのことを聞かされる承太郎。どうやら、ほらっておわけにはいかないみたいだぜ。



とりあえず学校へ行こう。それにしてもめんどい事だ。学校中に女子に囲まれる承太郎。モテる男はいないぞ。



おつ、やっかみながら不良どもがかってきたぜ。

こいつはスタンドか! 今日はいっぱいだぜ!

ヤツが出た!!





今回は敵キャラ2人とド迫力の必殺技を紹介だ!

# DEAD DANCE

ACT

16M

■ジャレコ ■3月26日発売 ■9,700円

## オレの必殺技を受けてみる! かなりイタイぜ!!

紹介するたびに期の高まる格闘アクション「DEAD DANCE」。今回は主人公が使う必殺技をいくつか紹介しよう。

必殺技は方向キーとパンチ、またはキックボタンの組み合わせで繰り出すことができる。なかにはある程度ダメージが必要なもののや、ちょっと複雑なものもあるけれど、タイミングはそれほど難しくはないので、何度か練習すれば使えるようになるハズだ。必殺技をマス

すすれば、デスタワーを崩壊させることや友達との対戦に勝利する確率もイッキに高くなるぞ。



## CONFIG

毎度おなじみのコンフィグレーションモード。ここで設定できるのは、ストーリーモードなど1人プレイ用の難易度、制限時間、キアサインの変更。キアサインは大小のパンチ・キックをA B X Yのボタンに割り当てるものだが、L Rボタンは使わないのでデフォルトのま



「ゲームレベル」は難易度を選べ、ゲームレベルは「簡単」「普通」「ハード」の3段階。と選べ、ほかの項目もいろいろ選べます。

また、ほとんど問題なく操作できる。制限時間をOFFにするとタイムのところがデスマッチになるのが、なかなか気がきているよ。

## まだまだ敵キャラはいるぞ!

### ● 水野麗 (REI MIZUNO)

なんと、飛鳥時代という古くから受け継がれてきた「骨拳法」を扱う女格闘家。このほかにも「式」(霊魂)を扱うことができる呪術師でもあり、炎帝や水龍の力を操るということでもない強さをもっている。ストーリーモードでは前半に登場するのだが、その順番以上に強さを感じるかもしれない。また、出身は日本らしいということだが、その名前からは日本出身である可能性はかなり高いといえるだろう。

### ↓背景にも注目!



阿修羅殿のような像など、背景の濃さ込みもなかなか美しい。これもウリの一つなのだ。

©1993 JALECO LTD.

### AGE:29 FROM:JAPAN(?) WEAPON:骨拳法



写真はVSモードだが、ストーリーモードでもここで戦うことになる。けっこう早く登場。

### VSモードなら好きなキャラと対戦よ

CPU VSモードでは、ストーリーモードに登場する格闘神以外の敵キャラと自由に対戦することができる。苦手なキャラはここで練習しておこう。



### ● キース・ジャギア(K's JAGUAR)

出身国は、いまはなき旧東ドイツ。デス・タワーにおいては、ナンバー2の地位を誇る強敵だ。コイツの特徴は、軍部の「武装化」・兵士計画によって、強力なウエポンに改造された両腕。とくに、接近戦での戦いにおいては、超強力な攻撃力を発揮する。また、精神においても、残酷性きわまりない性格に改造されてしまっている、話し合いでどうこうしようなど

### AGE:29 FROM:GERMAN WEAPON:ウエポーンアーム

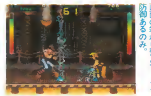
いう考えは、もちろん無理な相談。アイドロイドやサイボーグと、ほとんど変らない状態なのだ。

恐怖!! ジャンジャン 武器手男!!

### この技は何? What?



ウデが開き、花から電撃が放たれる。これは超強力な電撃ショック攻撃なのだ。ビビリ。



画面の左上から見てくると、ジャンジャンの武器手男!!





# 主人公キャラの必殺技はコレだ!!



## 翔とサジ

翔とサジの攻撃方法は、必殺技においても同じだ。だがしかし、距離が離れていても攻撃できる装光破は、ぜひマスターしたい。

### 青雷拳

せいらいげん

気合いの光エネルギーを相手に投げつける技。離れていても攻撃できるので便利だが、出るまでにちょっと時間がかかる。出し方は、下→前→パンチ。



やはりあの青雷拳はに立つので、マスターしたいね。

### 装光破

そうこうは

走動をつけての強力なジャンピング・アッパーカット。敵との間合いがあわないと逆に攻撃を受けやすくなってしまうぞ。出し方は、後→前下→パンチ。



ウデがつかないころが威力の大きさを表せるから、そこを覚えておこう。

### 龍撃刃

りゅうげきは

ジャンプ攻撃を先頭に防御するアッパーだ。当たれば威力がありそうだが、前(1秒弱タメ)→後→大パンチという出し方では、ちょっと使いづらいかもね。



出しにくいのが防衛も、出しにくいのは防衛も、出しにくいのは防衛も。

## その他

### ●横投げ



空中に投げつけて、相手は空中で相手を捕まえて、下に入れ替わることができる。

### ●デッドリーダイビング



空中で相手を捕まえて、下に入れ替わることができる。

## 琴乃

琴乃の特徴は、やや小さな体のわりにはパンチなどの射程距離が長いこと。必殺技も、この踏み込みの速さを生かしたものが多し。

### 九鬼双烈刃

くきそうれつは

体全体を使って苦無を投げつける技で、相手との距離がある場合に有効な技。逆に近いと技を出す前に攻撃されやすい。出し方は、後(1秒弱タメ)→前→パンチ。



もついているモノを投げつける、この技は、マスターしたいね。

### 抜刀震斬り

ばつとうかんざり

素早くダッシュして、相手の懐にもぐり込み切りつける技。出し方は下→後下→後→パンチ。ちょっと面倒だが、いつでも決められるようになれば強いかも。



これは、敵の動きを素早く、この技は、マスターしたいね。

### 九鬼流巴崩し

くきりゅうとらふし

柔道の巴投げのように、自分が倒れながら相手を蹴るように吹っ飛ばす技。見た目もハデでよい。出し方は、相手の横で前(or後ろ)を入れながら大パンチだ。



思いきり前へ投げつけるのが、この技の、マスターしたいね。

## その他

### ●浴びせ崩し



相手に浴びせて、約まは、浴びせ崩し、マスターしたいね。

### ●撃塵脚

ジャンプした相手に対して攻撃を行うためのキック技。相手との距離と技をかけるタイミングがちょっと難しいぞうだ。

次号待て!!

## VORTZ

飛び道具がないけど、豪快なプロレス技が特徴なのだ。

### ライトニングタックル

アメリカンフットボールのタックルのように、身を低くして体当たりするタックル技。相手との間合いによって、大小の使い分けをしよう。出し方は後(0.7秒タメ)→前→パンチ。



体が大きいだけに、パンチは、マスターしたいね。

### クライムアックス

ライトニングタックルの要領でジャンプしながらヒジ打ちを決める技だ。相手がジャンプする瞬間に決まる最も効果的だ。出し方は下→前下→前→パンチと、ちょっと面倒かもね。



下から大きく打って、相手の、マスターしたいね。

## その他

### ●ネックハンギングボンバー



相手に近づいて、首を、マスターしたいね。

### ●スープレックス



この技は、相手に近づいて、首を、マスターしたいね。

### ●パワースラム



相手に近づいて、首を、マスターしたいね。

### ●ストンピング



相手に近づいて、首を、マスターしたいね。

マッスルバスター→次号待て!!



キング・オブ・野球ゲームが今年も見参だ!

# スーパーファミスタ2

■ナムコ ■ 3月12日発売 ■ 7,900円 ■ パスワード

SPT  
8M

## あの「スーパーファミスタ」がさらにグレードアップ!

待ちに待った「スーパーファミスタ」の新年度版がついに登場だ。92年に活躍したチームはもちろんパワーアップ。ということでヤクルトや阪神は強力なチームでプレイできるのだ。選手や監督のデータは前作と同じく実名だ。巨人には松井や長島新監督が、阪神には亀山や新庄がちゃんといる。ファンにはうれしいかぎりだね。

今度のスーパーファミスタでは、DH制や新球場の採用、自分だけのオリジナル選手を作って活躍さ

せる新モードの登場など、数々のマイナーチェンジが施されている。もちろん前作同様にオールスターやドラフトも楽しむことができる。ファンの期待を絶対裏切らない超優良ファミスタ・ブランドは永遠に不滅なのだ。



ナムコスターズのほか数選のアスレックス、阪神のカットパス、頼りないヤクルトが登場。

ゲームランを打つとこんなド派手な画面が登場。球場によってグラフィックが異なる。



新モードの登場で、ゲームがさらに盛り上がる。



パ・リーグはもちろん、ナ・リーグのチームでもDHが使えます。

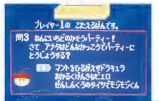
試合後に見られるナムコスポーツも画面充実。4コママンガまでついているのだ。



## 新機軸「あなたがヒーロー!」

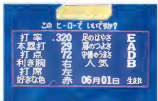
このモードはオリジナルの選手を作って、好きなチームの看板選手にするのが目的。投手か打者か

を選んでユニークな性格診断を受ければニューヒーローの誕生だ。はたしてスターになれるかな?



### まずは性格診断

生年月日を入力した後、3式での性格診断を受ける。その結果下にも少年の顔のイラストになる。後がドキドキするらしい選手になること間違いなし。



### ヒーロー誕生!

入団発表のシーン。作った選手のデータはパスワードによって保存できる。エース4番にふさわしい能力をもった選手になれるらしいね。

## 今回登場の3球場を紹介

今回選べる球場は「神宮の森」、「六甲山」、「アメリカン」の3球場だ。遊びながら「ドーム」球場がなくなったのが少し寂しい。人工芝では天然芝に比べてボールの球速が速くなっている。このへんのこだわりがうれしいね。

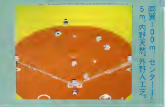
### 六甲山



### 神宮の森



### アメリカン





アクションゲームとパネルゲームがパワフルに合体!

# スーパーワギャンランド2

ACT

8M

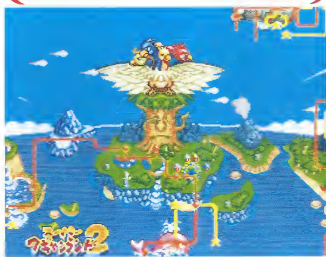
■ナムコ ■ 3月25日発売 ■ 8,300円 ■ パスワード

## かわいいワギャンがまたまた画面狭しと大活躍だ!

ワギャンランドのシンボル「ほへみの木」の上になんと宇宙怪獣ガルゴンが出現。ワギャンランドに一大危機が訪れる。このガルゴンを倒すには眠り草が必要なることを聞いたワギャンは、眠り草探しの冒険に旅立つのであった。

冒険の舞台となるステージには高速スクロール面や異常重力面、水中面などがあり、非常にバリエーションに富んだ構成になっている。さらにこのシリーズの名物であるボスとの対戦パネルゲームも、新しいモードが増えますます充実しているぞ。今度のワギャンも楽しさいっぱいで期待度満点だ。

### (ワギャンランドに危機迫る)



これが冒険の最初の舞台となるワギャン島。中央の太木の上にいるのが冒険の大型敵ガルゴンだ。

### 新兵器! ビックバン ワギャンナイザー



ワギャンの装備できるアイテムが充実。目玉は画面上の敵を一掃できる兵器「ビックバンワギャンナイザー」で威力は抜群。ほかにも役に立つアイテムが盛りだくさんだ。

### スピード感抜群のチビワギャンモード

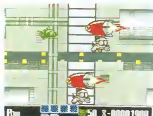


今度のワギャンのアクションで注目されるのがこのモード。4分の1サイズのワギャン。

小さくなったワギャンの移動速度はハンパじゃない。スピード感はかなりものものだ。



### 空飛ぶワギャン



ロケットフースターでジェット飛行するワギャン。きりもみ飛行で敵をかわしていこう。

カナヅチだったワギャンも水中モーターのおかげで水中をスイスイ進むことができる。



### 泳ぎもOK!

### ボスとの対決も ボリュームアップ

このゲームでなんとも変わっているのがボスとの対決シーン。バリバリアクションシーンから一転、しりとりや神経衰弱などのパネルゲームで争われるのだ。アクションの腕のほかに素早い頭脳も要求されるあたりがニクイ構成だね。



#### ローマ字当て

「?」まじりのアルファベットで表示された単語をヒント頼りに当てていこう。

#### 早押ししりとり

順番無視でパネルの絵をしりとりでめくっていく。早い者勝ちだ。



#### モザイク当ても健在

おなじみのモザイク当て。4つの選択肢の中から正しい答えを選ぶのだ。



ストーリー展開の意外性がミソなのだっ!

# 龍騎兵団ダンザルブ

■ユタカ・バンダイ■4月発売予定■価格未定■バッテリーバックアップ

RPG

8M

## モノロイドで近未来バトル体験



「スーパーモノロイド」に  
対しては「エリート」に



バトルシーンはキャラクターとモノロイド同士の  
2パターンがイベントによって変化するぞ。

「龍騎兵団ダンザルブ」は、近未来を舞台に展開するRPGだ。ストーリーは15話の構成になっており、ゲームを進めていくにしたがって、主人公の出生の秘密や真の敵の姿など、さまざまな謎が次第に解き明かされていく。プレイの感度はあくまでハード。BGMもサイバーでクールに仕上がっているぞ。また、個性的でホットなキャラクターと飯島健夫氏書き下ろしの練り込まれたストーリー展開が、プレイヤーを物語の世界へ、ぐいぐい引き込んでいく感じだ。

## 謎を解くカギを秘めた若き戦士

### マッシュ・ロビン



本編の主人公。死んだ父親が開発したスーパーモノロイド「レッドドラゴン」のパイロットとして、エリート集団ダンザルブ隊に加入。彼の出生には、何か重大な謎が隠されているらしいのだが……。

## STORY

近未来。世界ではオーバル軍とダミアン軍という2大勢力の熾烈な争いが繰り広げられていた。主人公マッシュ・ロビンは、オーバル軍の兵士訓練所にて日夜一人前の兵士になるための訓練を積んでいたが、そんな彼の運命を大きく変える事件が起きた。スーパーモノロイド（戦闘用巨大モンスター形態ロボット）研究所がダミアン軍の攻撃を受け、そこに殉じた父と兄が殺されてしまったのだ。さらに母親と妹は、捕虜として連れ去られてしまったという。マッシュは悲憤と同時に、彼の父親が開発したスーパーモノロイド「レッドドラゴン」のパイロットに選ばれる。そして彼は、オーバル最強部隊「ダンザルブ」に加入することになるのだが……。



突然の家族の惨劇の犠牲者  
マッシュの運命を大きく変えていく



配属されたマッシュを迎えたのは隊員たちの冷ややかな態度だった。告げるマッシュ。



「配属されたマッシュを迎えたのは隊員たちの冷ややかな態度だった。告げるマッシュ。」



懐れないながらも任務を重ねるうちに、ついにマッシュの前にレッドドラゴンとの邂逅が……

## マッシュの運命は……!?

## 最強部隊ダンザルブ隊の面々

ダンザルブ隊の連中は、どいつも凄腕の強者ばかり。序盤は8人だが、ゲームが進むにつれて、新しいメンバーも続々と登場するぞ。

### サルベリ・スタッカート



ダンザルブ隊の隊長。経歴豊富な戦士の大ベテランで、納得できないことに関しては司令官にもはむかう反骨精神の持ち主。

### ジャニス・タットラム



ダンザルブ隊の医療部門を担当。その外見からは想像できないほどの経験と技術をもつスーパーキアラウーマンである。

### 武蔵小次郎



寡黙な日本男児。必要以上な言葉をいさ口につせず、黙々と任務に励んでいる姿がなんともストイックな感じ(?)。

### ティック・ロジャー

ダンザルブ隊一の伊達男。イギリス人。口は悪いが、腕のほうは超一流。そんな彼にも、心の奥に忘れられない傷が……。



### キム・ピビン

中国系アメリカ人の天才少女。超人的な頭脳のもち主である彼女のおもな担当は暗号解読や新兵器の開発だ。



### ウンベルト・バーカー

ダンザルブ隊最年長の老兵士。その老成した戦いぶりや、ちょっと枯れた感じの言い回しが、戦場の勇を感じさせる。





# ノイギア城内での陰謀と波乱

## ノイギア ~海と風の鼓動~

■ウルフ・チーム ■ 3月26日発売 ■ 9,800円 ■ バッテリーバックアップ

A/R  
8M

数々の謎を解き明かしながらジャンプと鎖を使って前に進み、剣で敵を倒していくアクションRPG「ノイギア」。自由度の高いアクションも見どころの一つだが、奥の深いストーリー展開にも、ぜひ注目してほ

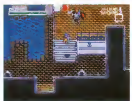
しい。今回は、ノイギア城内で起こるイベントを中心に紹介していくが、物語はまだ中盤にさしかかったところ。主人公デュークの活躍は、プレイヤーの知恵と腕にかかっているのだ。

## ノイギア城内(シーン7~8)

### 王のもとへ急ぐデューク

洞窟で海賊のボス、鉄球男を倒したデュークは、牢からボーギーを救出出す。ボーギーはダイナマイトで、城への地下通路を開けてくれるぞ。城内へ入ると仙伝のギンダーが待ちかまえているので、話を聞こう。

ギンダーによれば、最近、王の様子が変わったという。王にすぐさま会いに行こう。王にすぐさま会いたいところだが、大事な会議中ということで会ってくれない。とりあえず、城上部にある自室に戻ることにしたデュークだが、その前になんと、海賊を指揮していたオードが現れたのだ。



城の中には宝の宝庫もいっぱいあるぞ。

### オード出現!



自室に入ろうとするデュークだが、カギがかかって入れないようになっている。そして、ふたたびオードが現れ、魔力によってデュークの自由を奪い取ったのである。

### 処刑の判決が下された

オードに捕らわれたデュークは、王の間に連行された。王に聞いたのだそうだが、まったく受けつけられず処刑の判決が下されてしまったのだ。一巻の終わりかと思うと突然、王は豹変し、デュー

クのことを息子だと思い出したようだ。カギと剣を返してくれて、自室で休むようにという。

それにしても王の様子は変だ。何者かに操られているような気がするのだが……。



デュークが魔女によって船に沈められたことを話すと突然、怒りだす。魔女が大事には?



危うく、処刑の刃が下ることかてきたデューク。ここでは、これ以上王に聞いてみるもムダだ。

### いままでのあらすじ

ノイギア王子のデュークは、故郷で起きている異変を聞きつけ、久しぶりに帰途についた。しかし、その途中、襲っていた船がオード率いる海賊とクラークン、そして魔女によって難送せられてしまう。奇跡的にノイギアの浜辺に流れ着いて九死に一生を得たデュークの傍らには、謎の少女セシアがいた。デュークはセシアのあとを追って、洞窟に入っていたが、そこは海賊のアジトだったのだ。



### ボーマンとの一騎打ち

ふたたび自室に戻ったデュークの前に、巨大なボーマンが現れる。ボーマンはオードの命令によって、デュークに襲いかかってきた。頭上で回転させたやりを投げつけてくるので、それを避けながら、合間に近寄って攻撃しよう。こいつを倒すと、やっと自室に入れるぞ。



力押しでむりやり突っ込まないように。敵からの攻撃は、やりだけだ。

### セシアの正体が明らかに

自室に入ると、そこにはデュークがずっと求めていたセシアがいた。セシアと話をしているとオードが現れ、なんとデュークを殺すように命令する。すると……。デュークはセシアにももらったあるアイテムのおかげで命拾いをし、そして剣を奪取するデュークに、ついにオードは倒されたが、

オードも倒すことができた。しかし、2人で脱出しようとする中、怒りを露にした王が現れ、デュークを奈落の底に突き落としたのだ。

### ここはどこだ!





登場する敵怪獣は、全部で12匹もいるぞ！

# ウルトラセブン

■バンダイ ■ 3月26日発売 ■ 8,800円

ACT

8M

## ゲームに登場する怪獣大集合だ！

ウルトラシリーズ第2弾のこの「ウルトラセブン」に登場する怪獣は、全部で11匹。今回はそのうちの6匹と3匹のカプセル怪獣を紹介しよう。そこで注目したいのが、

なんといってもその攻撃方法。セブンを苦しめた数々の攻撃がますますおもしろく再現されていて、おじさんたちにはなかなか懐かしいものがあるのだよ。



**エレキング**  
ELEKING

動きは鈍いけど、攻撃はなかなか強力だ。口から吐く光線やしばしばをからませて高圧電気を流す攻撃には要注意だ。

口から出す光線やしばしばをからませて高圧電気を流す攻撃には要注意だ。

口から出す光線やしばしばをからませて高圧電気を流す攻撃には要注意だ。

**メトロン星人**  
ALIEN METORON

地球人の精神を混乱させたこの宇宙人は、動きが速く攻撃もずる賢いぞ。攻撃しようと思うとすぐバリアを張ってくるのだ。

地球人の精神を混乱させたこの宇宙人は、動きが速く攻撃もずる賢いぞ。攻撃しようと思うとすぐバリアを張ってくるのだ。

地球人の精神を混乱させたこの宇宙人は、動きが速く攻撃もずる賢いぞ。攻撃しようと思うとすぐバリアを張ってくるのだ。

**イカルス星人**  
ALIEN ICARUS

異次元空間にいたこの宇宙人は、なかなかパワフル。しかも、攻撃しようすると、姿を消すのでなかなか手強いぞ。

異次元空間にいたこの宇宙人は、なかなかパワフル。しかも、攻撃しようすると、姿を消すのでなかなか手強いぞ。

異次元空間にいたこの宇宙人は、なかなかパワフル。しかも、攻撃しようすると、姿を消すのでなかなか手強いぞ。

**カプセル怪獣**  
カプセル怪獣は、セブンが戦う前に怪獣の体力を減らすことができる頼もしいシモベだ。光線を連発してうまく活用してあげよう。

**アギラ**  
AGIRA

アギラは、セブンが戦う前に怪獣の体力を減らすことができる頼もしいシモベだ。光線を連発してうまく活用してあげよう。

アギラは、セブンが戦う前に怪獣の体力を減らすことができる頼もしいシモベだ。光線を連発してうまく活用してあげよう。

**キングジョー**  
KING JOE

ジャンプはできないが、こいつもバリアを使ってくる。また、体を分離しての移動は素早いので、追がきないようにしよう。

ジャンプはできないが、こいつもバリアを使ってくる。また、体を分離しての移動は素早いので、追がきないようにしよう。

ジャンプはできないが、こいつもバリアを使ってくる。また、体を分離しての移動は素早いので、追がきないようにしよう。

**ガンダー**  
GANDER

攻撃は単純だが、口から吐く冷氣は要注意。ウルトラバリアでも跳ね返すことができないので、地道に攻撃するしかない?

攻撃は単純だが、口から吐く冷氣は要注意。ウルトラバリアでも跳ね返すことができないので、地道に攻撃するしかない?

攻撃は単純だが、口から吐く冷氣は要注意。ウルトラバリアでも跳ね返すことができないので、地道に攻撃するしかない?

**ギエロン星獣**  
GYERON

動きも速いし、攻撃も強力な怪獣だ。とくに、つかんでからの締めつけ攻撃は、みるみる体力を奪われる。光線なども速い。

動きも速いし、攻撃も強力な怪獣だ。とくに、つかんでからの締めつけ攻撃は、みるみる体力を奪われる。光線なども速い。

動きも速いし、攻撃も強力な怪獣だ。とくに、つかんでからの締めつけ攻撃は、みるみる体力を奪われる。光線なども速い。

**ミクラス**  
MICRASU

動きは速いが、ジャンク力は、アギラより弱い。

**ウインダム**  
WINDOM

動きが速いが、アギラより弱い。

ウインダムは、セブンが戦う前に怪獣の体力を減らすことができる頼もしいシモベだ。光線を連発してうまく活用してあげよう。

## ウルトラホーク

3ステージごとにあるシューティングステージでは、ウルトラホークでUFOを撃墜するぞ。





全24チームのなかから好きなチームを選んで戦おう!

# USA ICE HOCKEY

SPT

8M

■ジャレコ 3月18日発売 ■9,000円 ■バッテリーバックアップ

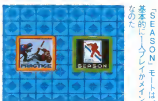
## 過激な氷上スポーツがSFCに登場!

北欧やカナダで大人気のスポーツ「アイスホッケー」。日本ではいまい盛り上がりにかけるけど、その激しいプレイは、アメリカのバスケットやアメリカンフットボールをしのぐほどだ。とくにゲーム中に起きる大乱闘は、アイスホッケーを見る側にとっては、アス

しみの一つでもある。そんな、過激な氷上の格闘技のおもしろさをSFCで再現しているのが、この「USA ICE HOCKEY」なのだ。今回は用意された2つのゲームモード「PRACTICE」と「SEASON」について紹介する。エキサイティングにプレイしようぜ。



「PRACTICE」モードは、基本的なテクニックの練習に最適なモード。



「SEASON」モードは、本格的なアイスホッケーの試合を体験できるモード。



## 2つのモードで6種類のゲームが楽しめる!

### PRACTICE MODE

#### ● EXHIBITION ●



全24チームのなかから、好きなチームを1つ選んで対戦することができるプレイモードだ。COM対戦のほかには2P対戦、1Pと2Pの協力プレイモードもあるぞ。

#### ● SHOOT OUT ●



このモードは、試合で決着が着かなかったときにしるSO（シュートアウト）戦だけを遊べるモードだ。プレイモードは、COM対戦と2P対戦の2つがあるぞ。

#### ● FIGHTING ●



「ファイティング」モードは、試合中に起こる乱闘だけを楽しむことができる対戦モードだ。このモードも「シュートアウト」同様、COM対戦と2P対戦の2つがあるぞ。

### SEASON MODE

#### ● COM VS COM ●



こちらはいわゆる観戦モードだ。全24チームのなかから、好きなチームを選んで、コンピュータ同士で試合をさせることができるモードだ。じっくりと観戦しよう。

#### ● REGULAR SEASON ●



24チームを4DIVにわけて、そのなかでリーグ戦を行うモードだ。全84試合を勝ち進み、各DIVの上位4チームに入れば、「スーパーカップ」に出場できるぞ。

#### ● SUPER CUP ●



「レギュラーシーズン」モードを勝ち進んだチームだけで戦うトーナメント戦。各DIVで予選を勝ち抜き、上位16チームに残らないと、参加することはできないのだ。



戦闘中に武器交換ができるシューティングアクション!!

# 怒りの要塞

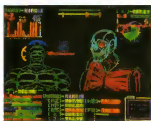
■ジャレコ ■ 3月下旬発売予定 ■ 8,700円

SHT

8M

## 国防軍最強の戦士“HIRO”

主人公の“HIRO”は強化手術によって、人間の限界を遙かに超える能力を身につけた戦士だ。耐弾スーツを着用することにより、優れた生存能力を発揮する。そんなすごいキャラを操って、全4ス



“HIRO”の体勢が変えられるオープンニング。足から顔へと画面がスクロールするぞ。

テージを進撃するのが、この「怒りの要塞」だ。物質転送機研究所に派遣された陸軍精鋭部隊の消息の謎を追って、施設に向かう“HIRO”。亜空間接点から出現する亜空間生物たちをやっつける。



## 歪められた空間を修復せよ!

物質転送の研究施設には空間転移装置によって接続された、敵空間が存在する。この空間を通じて亜空間生物たちは出現する。主人公の目的はこのような敵を倒し、各所に点在する空間転移装置を破壊。敵空間と化した世界を修復することにある。

12エリアもある広い研究所で役に出づのコンソール。実験内容



を記録するために設置された記憶装置の端末だが、主人公“HIRO”の神経系統は電脳化されていて、このコンピュータに触れることによって施設のマップを手に入れたり、体力を回復することができると。また、ここでは研究所内

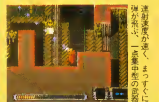


トホ手なボスキャラが登場。図形機能を使ってグルグルと本体がまわるんだ。

## ウェポンチェンジ

めまぐるしく変化する戦況に応じて、いろんな性格をもった武器を使いわけていくのが、このゲームのポイント。最初はマシンガンと3WAY弾しかないが、7種類まで武器を増やせるぞ。

### ①マシンガン



### ③3WAY弾

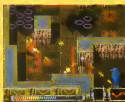


で起こったさまざまな事件が写し出される。エリアが進むにつれて、研究所の謎が解き明かされていくのだ。思わず興奮してしまうぞ。エリアからエリアの移動は研究

## アイテムボックス



### ②反射レーザー



### ④火炎放射器



所内の移動手段として使われていた、転送機を用いる。空間転移装置の影響のため、停止していることもあるが、装置が点滅していればその上に乗ることにより、ほかのエリアに進むことができるぞ。



コンソールに自らをつなぐ。マップをいれたらつぎのエリアに進める。

## 次に 映し出される謎の映像

施設ではコンソール以外の場所でも、謎の映像が映し出される。多くはゲームを進めるためのヒントになっている。嬉しい機能だ。







宮沢賢治の世界を体験しよう！

# イーハトーヴォ物語

RPG

8M

■ヘクト ■ 3月5日発売 ■ 9,700円 ■ バッテリーバックアップ ■ マウス対応

## 賢治の残した7冊の手帳を求めて……

イーハトーヴォの町



ノスタルジックな音楽と、美しいグラフィックが素晴らしいこの「イーハトーヴォ物語」を今回も紹

介していこう。

前回の記事を知らない人のために、簡単にゲームのシステムを説明しておく、主人公のキャラクターを動かしてマップのなかを歩き回りながら、さまざまなイベントをクリアしていくフィールドタイプのデジタル絵本というところ。

今回は全部で七つある物語の最

初の二話を紹介していこう。まず最初はかわいいウサギの物語「貝の火」。そして二話目は、間抜けなカエルのお話「カイロ団長」。この二つの物語はみなさんも小さいころに読んだことがあるかもね？ どちらも面白い作品だからこのゲームだけでなく、一度本を読んでみるといいかも。きっとこのゲー

ムが、もっと身近なものに感じられるよ。さて、それはどんなお話かというところ……。



宮沢賢治先生が生きていた頃の町

### 第一章

## 貝の火



イーハトーヴォの町

この物語は主人公がイーハトーヴォの町を訪れた所から始まる。そこで宮沢賢治先生の

もを訪ねてみるのだが、先生はくした手帳を探して留守だという。さっそく主人公は手帳探しを手伝うことにしたのだ。

町で情報を集めて、何か知っているらしい東の洞穴のほらぐま先生を訪ねたのだが先生は土産をよこせというのだ。なんと土産を渡したのだが、ほらぐま先生は何も知らないという。だけど森の動物たちなら、何か知っているらしい



イーハトーヴォの町

い。しかし主人公は動物と話をすることができない。ほらぐま先生にそのことを話すと、動物と話のできるようになる「貝の火」について話してくれた……。



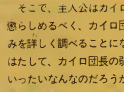
イーハトーヴォの町

### 第二章

## カイロ団長

主人公が手帳についての情報を町で集めていると、町のはずれにお店を構えているカエルのカイロ団長が賢治先生の手帳をもっているという話を耳にする。さっそくカイロ団長の所に行ってみよう。ところが、仕事の邪魔だといって、こちらの話をちょっと聞いてくれない。しょうがなく、近所の人

にカイロ団長について、聞いてみることにした。まずカイロ団長にお酒をおろしている蝶の女王に話を聞くと、よいお客さんだという。しかし、はたらき癖はよいイメージをもっていないらしい。町の人にも聞いてみるが、あまりいい噂は聞かない。そして、もう一度団長のお店を訪れてみると、なんと、団長はお客に高い金を要求してき使うつもりらしい。



イーハトーヴォの町



イーハトーヴォの町



イーハトーヴォの町



イーハトーヴォの町

魔狂神と戦っている気はあんまりしないっす!



# ファーストサムライ

■ケムコ■4月下旬発売予定■7,800円

ACT

4M

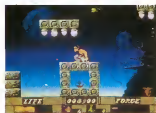
## 拙者はまことにサムライでござるか?

\*\*\*\*\*

ナムコをスポンサーに、アメリカのトロム社が制作した映画「カブキマン」が極端な例としてあげられる、日本文化の誤った認識。海外の諸作品で取り上げられる日本文化というのは、日本人の目から見たら、ちょっと奇妙に思え

るものが多い。この「ファーストサムライ」もそんなもののなかの一つではないかな?

前回ゲームシステムを軽く紹介したが、今回は最初から二之巻までの名場面をダイジェストで紹介していこう。



この最初のボスを5つ集めるとボスと戦うことができるのだ。スミカスミで探そう!



どうしても通過の印が取れない場合には聖霊の鐘を使おう! きっと何かが解にさる。

### 一之巻

### なぜカッパやシシマイと戦う(後)

この一之巻は最初のステージにしてはかなり広大だ。とりあえず怪しげな場所はすべて当たろう。先へ進めない場所に来たら、聖霊の鐘を使ってみるとい

いかも。

登場する敵キャラはクキーク、ケラムシといった連中。

通過の印を5つ集め、地下に行く

とボスが登場するのだ。双頭のシシマイが君を待ち受けて

るぞ。



一之巻のボスはシシマイっほいヤツ。炎を刀でなぎ払って攻撃だ!

### WORLD面

### 時をかけるサムライ?

一之巻をクリアすると、なぜか時間空を移動する列車なのだ。このステージで登場する敵キャラも超音速で拳を繰り出してくるクバンや、いきなり放電してくるオズマなど、どこが日本文化なんだと思われるものばかり。このステージでも通過の印を5つ集め、列車の先頭に行くと

ボスが登場する。ボスは謎のメカニカル剣士。恐れずに斬り込めば倒せるぞ。

あたたたた!



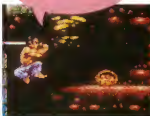
近づくにつれて体が強力な電撃をくわえてくるぞ。

### BOSS!



なんだかよくわからないメカニカル剣士のボス。ダメージ覚悟でふところに入り込んだほうが楽に倒せるぞ。

うーん! ハレルヤって感じ



### 二之巻

### 変からはダークコップ、地下からは豹の素

なぜか中華街のような二之巻。レストランしき建物には"GOOD FOOD"と書かれている。このステージの敵はグッザリと刺してくるリケンシュ、空からはヘリコプター型ロボット、ターコップ。もう日本文化どころのさわぎではない。レストランの看板に描かれて

いる漢字っぽいものは? はたして何を意味しているんだろう。



味と似たか、あるいは食べ物のどちらかが出てくるミョウなレストランの扉。



リケンシュの横は近づくにつれて痛え~!



二之巻のボスはタコと人間のキメラみたいなヤツ。なぜかスポットライトを浴びて登場するのだ。調子を次から次へと飛ばして

髪の毛を使って攻撃? ゆかいなアクションの登場だ!

# GO! GO! GOMO君(仮)

ACT

8M

■アイレム■発売日未定■価格未定

## 髪型を変えながら敵を倒して進むのだ!

髪型を変えることで、攻撃方法まで変わってしまう。そんな妙なキャラクターがこれまでにないだろう? このゲームの主人公にとって、髪は大切なアイテム。ときには自分の髪を投げたり、巻

きつけたりもできるとてもおかしな奴なのだ。

ゲームスタート時はダメージヘアの主人公も、ステージのあちこちに置いてあるゴミ箱や、プレゼントボックスのなかに入っている

アイテムを取ると、フォークヘア、モヒカン、スネークヘア、スプリングヘアの4つの髪型にすることができの。状況に応じた髪型にして敵を倒していこうぜ。



ムチのように振り回して攻撃するスネークヘアだ。



アイテムを積んだトラックを追いかけろ。ブックボタンで加速だー



フォークヘアは地面に刺したり、敵を刺して投げたりすることもできるのだ。



スプリングヘアで敵をはね飛ばそう。逆さまでジャンプもできる。

いま新たな感動のドラマが始まる!!

# セプテントリオン

ACT

8M

■ヒューマン■5月発売予定■8,500円(予価)

## 運命のいたずらは悲劇を愛に変えられるか?

悪天候のなか、乗員乗客2300人を乗せた豪華客船カリシニア号の航海は困難をきわめていた……。

必死で船を操ろうとするブリッジの様子も知らずに、乗客は思い思いの旅を楽しんでいた。やがて、

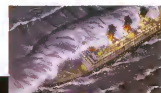
思いもよらぬ悲劇が訪れることも知らずに……。

突然、襲った大波のために船は転覆し、大勢の人が自分が何かに起こったのかを知る間もなくすべてを失った。生き残ったわずかな人

々も、恐怖と悲しみにおびえていた。船が完全に沈んでしまうまで60分。救援を待っている時間はない。さあ、脱出するんだ!!

そんな、緊張したスリルと、さまざまな人間関係をリアルなク

ションゲームで再現したのが「セプテントリオン」だ。



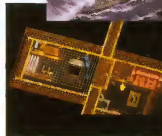
プレイヤーは一人から三人、それぞれ、船内やスタート位置が違いシナリオも変化するぞ。



船内は突然閉鎖したりするだけでなく、火災が発生していたり漏水していたりもするのだ。



船内はとてつもなく、おまけに広範囲で自分の位置がわからなくなっていく。プレイヤーのなかには最初からマップをもっている人もいるが、道標口などはマップにも出ていないぞ。



船客や乗組員のリアルな人となり、個性がでるぞ。



バルセロナ五輪のドリームチームを覚えてる?

# NBAオールスターチャレンジ

SPT

8M

■アクレイムジャパン ■ 5月18日発売予定 ■ 8,800円

## NBAバスケのスターが勢ぞろい!!

アクレイムジャパンから、「NBAオールスターチャレンジ」というバスケットボールのゲームが発売されるぞ。

このゲームは、1対1でゴールを奪い合う「ONE-ON-ONE」が

メインになっている。だから、自分が思っただけの選手だけを使うことができるんだ。

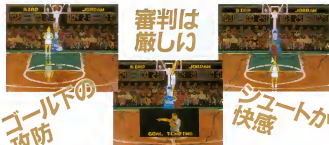
しかも、操作する選手は、NBAで活躍中のスター選手ばかり。もちろん実名で登場するぞ。NBA

Aのファンなら、本当に涙が出るくらい豪華な顔ぶれなのだ。

コンピュータとの対戦はもちろん、2人プレイの対戦もできるの、バスケットの好きな友達といっしょに盛り上がりようぜ。



シカゴ・ブルズのマイケル・ジョーダンだ。ほかにも有名な名目目押し!



### ゲームモードは5種類

このゲームでは、ONE-ON-ONE、フリースローコンペ、3ポイントシュートコンテスト、H.O.R.S.E.、ONE-ON-ONEトーナメントなど、5種類のモードで遊ぶことができる。どのモードも難易度やルールなど、いろいろ設定ができるぞ。



メニュー画面では、スクリーンで取り込んだ顔グラフィックが使われている。



簡単操作のゆかいな相撲が登場!!

# つっぱり大相撲 ~立身出世編~

SPT

8M

■テクモ ■ 3月26日発売 ■ 9,000円 ■ バッテリーバックアップ

## とにかく必殺技が楽しい相撲なのだ!!

とてもユニークな相撲ゲームが登場するぞ。この「つっぱり大相撲」は相撲の迫力ある対決はもちろんのこと、信じられないようなユニークな必殺技の数々を盛り込んだ、まさに格闘ゲームなのだ。ゲームモードは、1人プレイで横綱を目指して勝ち進んでいく「相

撲人生出世モード」と、5人ずつに分かれた相撲部屋ごとに対決を行う「部屋別対戦モード」の2種類。『相撲人生出世モード』で勝ち進んでいくと、いろいろな必殺技を教えてもらったり、「突っ張りびる

壊し」などのユニークな技も楽しめる。さらに「部屋別対戦モード」では2人プレイも可能だ。簡単な操作でだれにでも楽しめるし、究極の「女相撲」もあるぞ。



### 女相撲だ!

ふつう相撲といえば男だけの世界。でもこのゲームなら女相撲が楽しめるぞ。これは男にとってもうれしいね(?)





# ゲームマシンはデージーデージーの歌をうたうか

小野不由美

## わたしは戦う武器ではない、ハズだ

——RPGって、なんなんだろう。  
えんやこら、とEXPを貯めなが  
ら思う。

主人公になりきって、ゲームの進  
行を自分の経験のように感じるこ  
のできるゲーム、ごっこ遊びの延長  
線上にあるゲームのことなんだとず  
っと思っていたが、本当にそうなの  
だろうか。

——主人公になりきって、どう  
いうことなんだろう。

どっこいせ、とABTを貯めなが  
ら思う。

主人公と喜怒哀楽を共有してい  
くことなんだとずっと思っていたが、  
本当にそうなのだろうか。

ひょっとしたら、「RPG」とは主  
人公に代わってゲームを進行させる  
ゲームのことかもしれない。「主  
人公になりきる」とは主人公の喜怒哀  
楽を見守ることもかもしれない。

“FFV”は、そういう疑問を提示  
してくれるソフトだ。

“W”で戦然としなかったものがな  
んだっのか、“V”でよくわかった。  
そういう意味でりっぱに前作を継承

し、進化したソフトだといえるかも  
しれない。

——ちょっと待て、と思う。

こりゃ、私が求めているRPGと  
はずいぶん違うんでないかい？

やっぱり、私は主人公になりき  
りたいのだ。喜怒哀楽を共有したいの  
だ。一緒に頑張って苦しんだり、泣い  
たり笑ったりしたいのだ。

自分で名前をつけた主人公は、自  
分の名前をつけたりするぐらいだか  
ら、そもそも自分の分身である。そ  
の自分の分身があちこちを旅して、  
いろんな経験をする。

戦って戦って、死にかけて怖い思  
いをしたり、戦いに敗れてやしい  
思いをしたり。反対に、強い敵をや  
つとで倒したときのヨロコビ、  
ザコ敵をさくさく倒していくときの  
「いや、私も強くなったもんだ。  
~~~~~」という高揚感。

旅先で会ったこんな人あんな人、  
楽しかったこと悲しかったこと。

うまく主人公に感情移入してい  
まうと、あの2パターンで動くだけの  
キャラクターが泣いたり笑ったりし

ているように見えるから不思議であ  
る。楽しいことがあると笑っている  
ように見えたりするが、実はハニワ  
のようなどこしえの無表情。悲しい  
ことがあると心なしカドツのかも  
しだす線が唇を落としているように  
見えたりするが、もともと2頭身未  
満のキャラクターでは唇の線などあ  
りはしなかったりする。

多くを固い主人公に代わって  
気分を盛り上げてくれる音楽。聞き  
慣れたファンファーレでも感情移入  
していると、そのときどきで音色が  
違って聞こえる。そのうえさらに、  
画面に向かってぶつぷと独り言をつ  
ぶやいたりなんかして。苦勞の果て  
に中ボスを倒したりしようものなら、  
思わず画面の前で拳を振り上げたり  
踊ったりと、なかなかハタから見  
ると不気味である。

ま、その不気味な行動を思わずと  
らせてしまうあたりが、RPGの醍  
醐味ではあるまいか、と思うのである。

——だが、しかし。

“FFV”では、その醍醐味をソフ  
ト制作者に全部もっていかれた、と

おの ふゆみ  
小説家。自社の作事懇話会に加入。憧れの  
マンガ家の先生多数を自家で、ラッキーで  
した。3月、4月に同懇話会がホワイトハートで  
、最新刊「風の海 遠路の岸」が上下巻で  
発売。現在執筆中の作品はヒミツなぞ。



いう気分がしてならなかった。

演出は前作にも増して細やかだっ  
た。なにもしながら画面の前で笑ったり  
泣いたりせずとも、ちゃんとキャラ  
クターが泣いたり笑ったりしてくれ  
る。独り言を言ったりせずとも、ど  
んどん喋ってくれるのだ。

おかげで、私はプレイしながらず  
っと、自分か戦闘メカになったよう  
な気分がしていた。

主人公になり代わって、ひたすら  
敵を倒して経験値をかせぐ。戦闘シ  
ーンの多彩な演出や、複雑なレベル  
アップシステムが達成感をあおて  
くれる。

それだけを楽しみに、ひたすら画  
面を睨みながら無表情に身じろぎも  
せず、熱々とコマンドを入力する。  
十字キーを動かして、ABボタンを  
連打して。

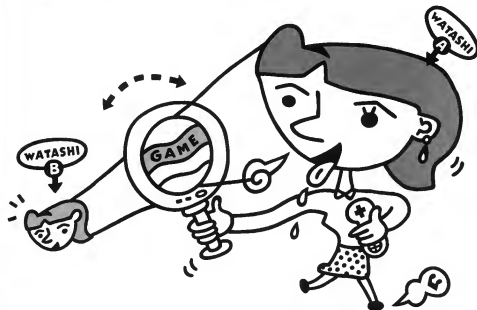
ああ、まるで自分がパターンで動  
くドット絵になったようだ。そうフ  
ト思うと、まるで自分が2頭身未満  
になってしまったような気がする。

——やや。

これでは、画面の前の私と、画面  
のなかの「私」が入り代わったよう  
ではないか。

おお、なるほど、「主人公になりき  
る」と言ったら、これ以上のなりき  
りかたはないのかもしれない。

……奥が深い。



# 北千住絵日記

木村千歌

## FFVの“お約束”イベント

いきなりコントローラーが無用になってAボタンを押し続け、ボーッと見ているとだれか死ぬ……。それも思入れのないキャラクターが死んでくれるので、たいてい悲しくもなく、泣き叫ぶマイキャラとの気持ちとはほとんど離れてゆく。

ああ、この妙なイベントさえなければFFVって最高の……。と、私はFFVをやっていると思ったのだけれど、ほかの人ってどう感じてるんだろう。いったい何割ぐらいのユーザーがFFVのイベントを支持しているのかははっきり知りたくらいであります。

だって、今回はとくにゲームのシステム（ジョブチェンジとかアビリティをくっつけるとか）がとても面

白かっただけに、イベントを見ているのがとてもつまらなかった。みんな（メインキャラね）が集まって笑ったりしているのを見せられると、「おまえたち、笑ってるヒマがあるなら早くダンジョンに入りなさい」という気持ちになってしまうのだ。

そのへん、どうなのかな……。もはやだれかが死ぬのがFFVの特徴になってしまっ、いまさらはずせないのかな……。

まあ、そういうゲームならしかたない、と割り切っている。2度目のFFVをやっているんだけれども、これが面白いですね。

次にどんなことになるのかかわっているから、やり残すことはないし、十分ダンジョンを見回ったあとで次

に進めるし。そして、なんといっても、あのうざったいイベントやうなづきあい(?)を無視できる!

最初はやっぱり真剣に字を読んだりうけど、2度目は「あーハイハイ」って感じで流しちゃって、そうするとキャラクターメイキングに集中できて、すげえ面白んだよね。

ここが嫌いだ、と思ったらそこを無視して別の好きな部分だけで遊べる。そんなことができるのは、やっぱりゲームをしつくり作っているからそだと妙に納得してしまっFFVでした。

ところで、今回のFFVは主人公がワハ

まじらちか  
1964年5月12日生まれ。  
マンガ家。「M11」「カーニバル」「まんがくらし」などに活動中。FFVも第1回目が無事終了。いまでは宝飾品買取率100%をめざして2回目を楽しんでいる。

ワハだったね。ハーレムパーティだもんね。でも、ツライダンジョンのセーブポイントでデントを落とすとき、バツの気持ち悪さを考えると切なくなりましたよ。狭いデントのなかで右も左も女だらけ……。そーゆーときって嬉しいかなあ悲しいかなあ。男の子に聞いてみたいものであります。



# 世紀末闇市

柳川房彦

## 現代のミステリー「ヨネグチ」に迫る(笑)!

今回は、現代の知られざる謎「ヨネグチ」を追ってみたい。ただし、一先ギャングでもあるので、あまり先のほうに目をやらないように。

ヨネグチノ

はたしていつ頃から、それは新聞紙上に徘徊していたのであらうか。

筆者が気づいたのは、およそ数カ月前。ふと新聞の国際欄を見ると、そこに堂々と「ヨネグチ」の見出しが躍っていたのだ。ヨネグチ、よねぐ

ち……人名か? 何かの略号か? あるいは最近独立した新しい国の名だろうか? いくらか考えても、いっこうに判らない。しかし、事態はそれだけに止まらなかった。さらに政治面を見ると、今度は「ビグチ」も登場したのである!

ビグチ、ヨネグチ、この二つの怪しい単語を結ぶ線はいったい何か!? さて、賢明なる読者諸君はすでに真相にお気づきだろう。……それはヨネグチでもビグチでもなかった。

「米」国と「ロ」シア、「日」本と「ロ」シアのことだったので!

「露西亜」という表記は差別的として撤廃したのだろうか? しかし、だとすると今でもアメリカ合衆国を

「米国」と書くのは、どう考えてもスジが通らない。米国がよくて、なんで「露国」はダメなのかな。あるいは「英仏独」だとか「欧州」という表記は? それとも単に、面数の多い数字は使わないというストボケた理由なのだろうか? もはや日本人は新聞の見出しに21面の文字を読むことができなかった、と新聞協会の定か何かで決まったのだろうか?

賢明なる読者諸君よ、もし万が一このあたりのくわしい事情をご存知であれば、ぜひともお知らせいただきたい。この謎が見事解明されるその日まで、筆者の孤独な探索は続くのである……。

追記1 先日久しぶりに編集部へ足を運んだところ、たまっていたご意見ご感想などを受け取った(ご愛読

やなわ ぶひこ  
喜望、古書愛好家、通称「天下の剣聖見小僧」。いよいよ「狂王」放映もとうわすか。しかし、代わりに「L・A・L・A」が再開したのびで安心、それはさておき、政治資金規程改正はあまのまのだから。

ありがとうございます。この件および、そろそろ再開したいドラえもん物理学については、また次回。

追記2 この文章を書いている間に、略の優勝と横綱昇進が決定した。しかし、テレビでは貴花田の史上最年少大関のほうが大ニュースあつた。TBSにいたっては、どうみても「おめでとー貴花田大関昇進優勝ノ」用で作ったお祝いVTRの活用としか思えないような特別番組構成。人種で判断される外人力士と同じくらい、年齢と出自で特別扱いのつかない差別を受ける貴花田の姿は、ほとんど「気の毒」の域である。しかし、いちばん気の毒なのは、見事返り咲いて準優勝を決めたのに「おめでとー囉大翔ノ」番組を組んでもらえなかった大翔山間なのであった。



# おぼれるものは ゲームで 学べ!!



エリック C.セデンスキー

Eric C. Sedensky

## LESSON 5

### 「ゼルダの伝説」の英語を教える!

今回は広島県伊藤さんのリンクエ  
ストで、あの名作ARPG「ゼルダの  
伝説」を取り上げたいと思います。

伊藤さんは、教育熱心なお母さんの  
よう。ゲームで遊ばせながら、一生  
懸命に子供さんに英語を教えていら  
っしゃるようです。でも、「ゼルダの英  
語? 英語なんか出てきたっけ?」  
と思っている読者の方も少なくない  
かもしれませんね。編集部でもみな  
驚きがなかったのですが、確かに  
「ゼルダの伝説」には、英語が  
たくさん出てくるんです。エンディングに  
出てくる英語は、各ステージや各キャラのタイ  
トル名や名前を英語にしたものなん  
です。決して難しい英語ではなく、  
私の感覚で言えば、出てくる単語は、

役に立つ英語ばかりだと思います。  
(ちなみに、これから解説する英語は、  
イベントの順番とは関係ありませ  
ん。)

では、ステージ名から説明してい  
きましょう。「THE RETURN OF THE  
KING」は「王の帰還」、「THE WITCH  
AND ASSISTANT」は「魔女とその助手」、  
「THE LOYAL PRIEST」は「忠実な  
僧侶」。これらは辞書さえ引けば簡  
単にわかる言葉ですね。しかし、なか  
には、かなり古い言葉やあまり使われて  
いない言葉も出てきます。「QUEEN OF  
FAERIES」は「妖精の女王」、「THE  
DWARVEN SWORDSMITHS」は  
「ドワーフ族の刀屋」、「OCARINA BOY  
PLAYS AGAIN」は「オカリナ吹き  
の少年はまたオカリナを吹く」など

など。FAERIES (FAERY「妖精」の  
複数形、現在では FAIRY と綴ります)、  
SWORDSMITH (刀屋)、OCARINA  
(オカリナ)——どれもかなり大きな  
辞書じゃないと見つからないじゃ  
ないかなと思いますが、わりとゲー  
ムのなかではよく使われていますね。  
使う機会はずいぶん多いと思います。  
知っておいて損はないでしょう。

次に、一見難しそうで、実は簡単に  
覚えてしまう英語を挙げてみましょ  
う。「TWIN LUMBERJACKS」は「双  
子の木こり」。アメリカの西部やカナ  
ダあたりには大丈夫でかつこい  
LUMBERJACKS (木こり) がたく  
さんいますよ。「VULTURES RULE  
THE DESERT」は「ハゲワシは砂漠  
を支配する」。実際の VULTURE (ハ  
ゲワシ) はほかの動物の死体を食べる  
ので、人間が VULTURE と呼んだとき  
には「他人の意図を利用して自分の  
利益にする」という意味になり、か  
なり侮辱した言葉になります。人  
に向かって使わないほうがいいです。  
「THE BUG CATCHING KID」は  
「虫取り坊や」。このフーズは、ちょ  
っと単語を入れ替えるだけでいろい  
ろな子供を作ることができます。た  
とえば、「THE DOG CATCHING KID」  
とすると「犬を捕まえる少年」にな  
るし、「THE BUTTERFLY CATCHING  
KID」とすると「チョウチョウ取り坊  
や」になりますね。でも、「THE COLD  
CATCHING KID」になっちゃったへ  
ん。「風邪引き坊や」になっちゃうか  
ね。素直に「冷や」って聞くと、こ  
の頃、「THE COLD CATCHING KID」  
にはならないように気をつけよう。  
「THE BULLY MAKES A FRIEND」

は「いじわる男に友達ができた」と  
いう意味。「BULLY」という単語は、  
「いじめ」や「いじわるな人」のこと。  
よく使いますが、これも決していい  
言葉ではないので、人から言われな  
いようにしましょう。でも、こんな言  
語を知っていたら、家族や友達に自  
慢できること間違いなしですよ。

ところで、「FINGER WEBS FOR  
SALE」という英語が出てきますが、  
これは実際には存在する言葉ではあ  
りません。誤訳は、「指の網を売って  
いる」という意味だけど、これだけ  
は、ゲームをやった人になかから  
ない言葉ですよ。

最後に、残りの英語を簡単にリス  
トアップしていきます。「SAHASU-  
RAHRA'S HOME COMING」は「サ  
ハスラーは帰ってくる」、「YOUR  
UNCLE RECOVERS」は「おじさん  
は元気になる」、「THE LOST OLD  
MAN」は「迷っている老人」、「THE  
FOREST THIEF」は「森に盗む泥棒」、  
「AND THE MASTER SWORDS  
SLEEP AGAIN FOREVER」は最後  
のメッセージで「マスターソードは  
ふたたび永遠の眠りにつく」。最後の  
言葉は、もし続編が出れば、「AND  
THE MASTER SWORDS WAKES  
UP AGAIN」(マスターソードは永  
遠の眠りからふたたび目覚める)に  
なるでしょう。待ちきれませんね!



## ●今日のテキスト●

### 「ゼルダの伝説」の英語を学ぼう

任天堂「ARPG」2M/3,000円 (税込)  
91・11・21発売

回転斬り、ダッシュしての体当  
たり、草刈りやものをもち上げて  
投げつけるなどの多彩なアクショ  
ンプレイとバズル的な要素いっぱい  
のARPGの最高傑作といえるゲー  
ムがこのゼルダだ。その遊びやす  
さ、謎解きの面白さ、システム  
なども絶大評価を受けた。  
ところで、タイトルにある「トラ



イフォース」の意味はおわかりだ  
ろうか。まず「トライ」というのは、  
ラグビーのトライではなく、「3」  
を意味する英語。トライアングル  
も三角形でしょ。そして「フォー  
ース」、これは「力」という意味。よく  
使われる英語なので覚えておこう。

ホンダべるの  
責任編集

ゲーマーは女性読者のためのページ

# Carrot Club

キャロットクラブ



大容量2ページ!



「すうくら」の井戸端会議がお引越し

## 乙女の気まぐれノート

ゲーマーな女性読者のみなさん、こんにちは。前回に引き続きの2ページ体制に感激のホンダべるのです。今後このコーナーが、このまま2ページで安定するのか、1ページに戻るのか、はたまたさらにページが増えるのかは、みなさんの投稿にかかっていると言っても過言ではないかも。みなさん、Carrot Clubをいっしょに盛り上げてくださーいね。では、今回も元気についてみてよー。

●面倒くさがりやで、いままで投稿などしたことのなかった私ですが、みなさんのお便りを見て、はじめて参加します。

現在、私は大学へ進学のため、下宿中です。スーフアミは長期休暇で実家に帰らないと遊べないので。今回も「ファイナルファンタジーV」をクリアできないまま帰ってきてしまいました。いまは、「Theスーパーファミコン」を読んで我慢しています。おまけに高校時代、スーフアミの話題で盛り上がっていた友人とは離れなれなくなり、大学の友人にはこういう話をする人がいません。これからCarrot Clubでスーフアミの話をしていきたいです。

(豊知果 来夢)

べるのより：ひとり暮らしに学業



## べるののお部屋

今回は私のコレクション自慢をしようかな。私は昔から収集癖があり、切手だの映画のチラシだのガチャポン人形だのとなんでも集めていたのよ。もちろん、ゲームに関するアイテムだって例外ではない。アーケードゲームのチラシから基板まで、現在も収集継続中なのだ。なかでも大切にしているのが、ナムコの「ドルアーガの塔」というゲームのヒロイン、カイのフィギュア人形。これはたしか、

キャラクターデザイナーがじまじきに型を起こした、超貴重な非売品で、世の中に15体くらいしか存在していないはずなのである。エッペン。

それをどうして私がもっているのかというと、ナムコの広報誌「月刊NG」でのプレゼントに当選したからなの。このプレゼントはどうしてもほしかったので、当選したらいかに大切にするかをはがきに延々と書き連ねた覚えがあるなあ。その約束どおり、キレイに彩色して飾ってあるよ。このコーナーではがき掲載者にプレゼントしているテレレも、大切にされるといいな。



にと、いろいろたいへんでしょうか頑張って。スーフアミで遊ばない間も、来夢さんが満足できるように楽しい誌面作りのために一層努力するからね。よかったら、その投稿パワーを外にも向けて、大学の友達もCarrot Clubに引きずり込んでください。

●小和田雅子さんが「皇太子妃」という番組を見ていたら、BGMに「ファイナルファンタジーIII」のテーマが使われていました。別の局の同内容の番組では、「ドラゴンクエストIV」の王宮のメロエットや、「ファイナルファンタジーIII」のドーナとウネの館なども。私はCDを買ってしまうほどゲーム音楽が好きなので、つい耳をそば立て

てしまいました。ひよっとしたら結婚式のときには「ドラゴンクエストV」の結婚ワルツが流れるかも!?

P.S. 36歳でも「乙女の気まぐれノート」にしたいだけですか？  
(北海道 チョビチョココバ 36歳)

べるのより：いまやカシオペアやT-スクエアを渡して、いろんな番組で使用されているゲーム音楽。私も大ファンだけど、はやりのクラシックタイプや、フュージョン系のもより、昔ながらのビビコサウンドのほうが好きだな。ところでチョコビチョコバさん、年齢なんて気にしないでください。こんなおはがきも来ていますヨ。

●Carrot Clubができてとてもうれしくて。子どもがいないので、子どもをダシにしてソフトを買うことができない38歳の主婦の私は、お仲間がどのくらいいらっしゃるのか、とても楽しみです。主婦のコーナーを作って、コーナージュックしてしまったりして……。

(大阪府 業 39歳)

べるのより：RPGの大好きで、今度はFFシリーズに挑戦するという紫さん。クリアしたら感想などをお寄せくださーいね。







## あなたヘラブコール

No.1号で新周報のKARENさんから提案のあったゲームキャラへの熱い思いを語るコーナー“あなたヘラブコール”が始まるよん。  
●「ストリートファイターII」のサガットが好き。やっぱり悪の匂いとか、かげりのある男のほうがカッコイイよね！

(茨城県 アルタイル 19歳)  
●ああ、「銀狼伝説」の東丈様/いくら動きがクネクネフニャフニャしてあって、いくらテリーとアンディに仲間外れにされたって、お悪い申ししております。  
(愛知県 とうじょう 20歳)  
べるのより：ふたりともシブイ趣味してるなあ。大賛成(笑)。  
●私は「ファイナルファンタジーIV」のカインを愛してるんだ〜ノ

みんなどうして「カインには劣劣させられた」なんて言うの？ 投稿イラストもエッジヤリディアばかりだし……。裏切ったりしたって、タイトルロゴで目立っていたって、かっこいいものはかっこいい。金髪の美形だぞお！  
(千葉県 やまがた 13歳)  
●美形で優しくて縁が細いFFIVのギルバートを守ってあげたくなるのは私だけでしょうか？  
(山形県 歌うたい 25歳)  
●FFVの純粋なミッドが好きです。大きくなったら、きっとクルルと恋人になると思います。あ〜あ、私もクルルになりました〜ノ  
(神奈川県 クルルルル 12歳)  
べるのより：なんだかファイナルファンタジーシリーズのキャラヘ



兵庫県 成瀬してます・如月

のラブコールが多いなあ。こんあおはがきもくろほどなんですよ。  
●べるのさん、提案って言うより私の希望なんですけど、FFキャラの人気投票みたいなものを作ってほしいです。自分の好きなキャラがどれくらい人気があるのを知りたいし。よかったら女性キャラ編と男性キャラ編に分けてほしい

私はFFVのミンウが大好きで、FFからFFVIIまでどこにでもミンウを貼りたい。ミンウのデザインが好きで、FFVのミンウは特に好き。ミンウのデザインが好きで、FFVのミンウは特に好き。ミンウのデザインが好きで、FFVのミンウは特に好き。



徳島県 しやみる

なんです。お願いします！  
(神奈川県 ぢやん 13歳)  
べるのより：ということで、FFキャラに限らず、このコーナーにきたラブコールを集計して、ゲームキャラクター人気ベスト10みたいなものをそのうち発表したいと思っています。あなたのラブコールが貴重な一票になるよ！



## 乙女の相談室



このコーナーの第1回で、「ストリートファイターII」のバルログに本気で恋をしたのだが、ゲームセンターに入れないという悩みをもつ、埼玉県・春日部の春麗さんのおはがきを紹介したところ、こんなお便りが寄せられました。  
●ホンダべるのさん、聞いてください。私の悩みを。いまでも本気で恋なんてしたことなかった私も、バルログ様を本気で愛してしまっただです。それで、私はいつもゲームセンターに行ってバルログ様に出

ています。そう、私はたとえ男性がいても、堂々とゲーセンに入ることができるんです。このことを親友に話したら呆れられてしまいました。やっぱり、そういうのってヘンなんでしょうか？ 教えてください。  
(福地県 キャンディー・秋山 12歳)  
たぶん、自分でもわかってると思うけど、なんにも悩むことないよ、キャンディーさん。ゲームセンターはゲームで遊びたい人が入るところなんだから。年齢、性

別や国籍、職業なんて一切関係ないよ(正確に言うと、風営法により、時間によっては年齢を問われる場合はあるけどね)。  
確かに男性の数のほうが多いかもしれないけど、だからと言って全然ヘンじゃないよね。似たような娯楽施設にパチンコ店があるけど、パチプロの男性に混じって、買物婦人の主婦や、レイレイOLのお姉さんが堂々と頭張って。これはずいぶん前から、どこで見られるあたりまえの光景だよね？

逆に、女性ばかりのエロビクススタジオに通っている男友達に私にはいるよ。それもヘンだとは思われないよね。要するに、女が男がなんでも全然問題じゃないんだ。「花子さん」なのか「太郎さん」なのか「理子さん」なのか「悟さん」なのか「重要な人」だね。料理が得意で野球の下手な太郎さんがいたって、ゲームが面白いものでない理子さんがいたって、ぜんぜん不思議じゃないよね。だから、自信をもってゲーセンで遊んでね。

## おはがき待ってます

乙女の気まぐれノート、乙女の相談室、女性が強いSFCソフトベスト5、あなたヘラブコールなどなど、ゲーマーな女性読者のみなさんからのおはがきをお待ちしています。SFCソフトのこだわりの1本に投稿される方は、推薦の理由を約300字程度にまとめてください。採用分には特製テレカを差し上げます。



京都府 市最生

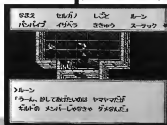


# 石鎚昭代の もう1回だけ言わせて! [第13回]

どんなに見た目が地味なゲームでも、真実に遊び込んだら、本質の面白さがわかるかもしれない。そこでこのコーナーでは、じっくりと遊び込んだうえで作ってくるゲームのよい点とよくない点を取り上げている。見た目などで敬遠していたあのゲーム、お小遣いがなくて買いたげだったあのゲームに、ぜひもう一度注目してみしてほしい。

## 今日のお題 ウルティマⅦ 偽りの予言者

(ポニーキヤニオン)



### ここが〇

自由度が高いこと  
テーマが壮大なこと  
人々のセリフが魅力的

### ここが×

グラフィックが「まあ」  
ダンジョンが広すぎる  
夜が長い



## 自由に冒険しよう

「偽りの予言者」の物語は、ブリタニア王ロード・プリティッシュの前から始まる。ウルティマシリーズは、いつもブリタニアという国が舞台なので、その国の王ロード・プリティッシュとはすっかり顔馴染みなのだ。シリーズを通してのファンであるオレには、古い友人に会ったようなつかしきを感じる。

その王から、ブリタニアがガーゴイルの脅威にさらされていることを知らされる。なんとか助けないは、でも、どうしたらガーゴイルが襲ってこないようにできるかわからない。とりあえずガーゴイルに占領されてしまった神殿を解放することになる。神殿は全部で8つあり世界中にちらばっていて、すべての神殿をまわっているうちに、ガーゴイルとは何か、世界を救うにはどうしたらいいかわかるしくみになっているのだ。どの神殿から行くか、プレイヤーの自由だ。

主人公は最初からムーンオブというアイテムをもっていて、それを使うと好きな神殿にワープすることができるとは、ただただ神殿に行つてそこにいるガーゴイルを倒せばいいというわけではないのだ。

## 自分の考えで行動できる

8つの神殿をガーゴイルから取り返すためには、8つのルーンが必要だ。やさしさの神殿を解放するにはやさしさのルーンというふうにな。そのルーンを探し出すのが、前半の物語だ。ルーンのある場所は、いきなり町の真ん中においてあるものから、町のギルド(組合のようなもの)に入らなければならない

ものでまでさまたげ。特筆すべき点は、ルーンをどういう順番で手に入れたとしてもいいのだ。途中で「謎を解いておきながら放ったらかして、別なルーンを探しに行ってもいい。『ファイナルファンタジーⅤ』の場合、クリスタルのかけらを手に入れる順番はしっかりと決まっている。物語の流れそのものが決まっているのだ。物語の作りから言えば、映画や小説に近いといえる。このタイプは、盛り上げたり、悲しましたり、物語を演出するうえで都合がいいのだが、自分の意志で冒険するという感じにはほど遠い。

人の冒険を見たいんじゃない! 自分で冒険がしたいんだ! そう思ったら「ウルティマ」をやる。

## 時間稼ご的なイベントは×

逆に言うところ、「ウルティマ」は自分で冒険している感じは得られるものの、盛り上がりには欠ける傾向がある。人によって進む順番が異なるので、演出がしにくいのだろう。

また、自由度を高く保ちながら、目的達成までの道のりを長く大変なものにするために、時間稼ぎともいえるイベントが多い。8つものルーンを集めなければならないことは物語の設定上しかたがないのだが、宝の地図が9つに分かれていて、すべて探し出さなければならないのは納得がいかない。

自由度の高いRPGは、とかくアイテム集めに時間を使わせる傾向があるようだ。ただ、「ウルティマ」はアイテム集めが楽しいものにもなるように、いろんな宝ははさられている。さすがに、歴史のあるRPGだけあって人々のセリフなどが実に奥深い。どこがどういいの

かは、次で紹介しよう。

「偽りの予言者」は、ストーリーというよりも設定が凝っていて、主人公はその設定を少しずつ解明していくことになる。ここで説明してしまうとつまらなくなってしまうので、あまり触れることはできないが、ガーゴイルがなぜ襲ってくるのか、サブタイトルの「偽りの予言者」とはどういう意味なのか、それがわかったとき、このゲームが普通のRPGとは違うことを知るだろう。

## 経験者向けRPGを!

ドラクエⅤの序盤、主人公はバスに連れられて行動する。早く自分で冒険したいのに、父親に見守られて、勝手に行動できるチャンスは少ない。これは、RPG初心者的人が戸惑わないようにとの配慮からだろう。ゲームに慣れていない人は、自分でキャラクターを動かすことに不安を感じるので、わかりやすく導いてやらなければならない。超メジャーRPGの宿命なのだ。もちろん、FFにも同じことがいえる。

でも、世の中には初心者以外の人にもたくさん。オレにしろれば、わざわざ導いてもらうのはかえってありがた迷惑だ。ドラクエ、FF以外のRPGを買う人は、ドラクエ、FFをプレイした経験のある人がほとんどだ。だから、初心者のことを考慮するのはドラクエ、FFにまかせておいて、さほどメジャーじゃないRPGは経験者をターゲットにRPGを作るべきだと思う。とはい、マニアックな方向に走られても困る。「偽りの予言者」くらいがちょうどいいんじゃないかな?

●読者のみなも徹底的に遊んだゲームについての意見を聞かせてほしい。封書かはがきて、〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル ソフトバンク株式会社 Theスーパーファミコン編集部「もう1回だけ言わせて!」係まで送ってくれ。採用者には特製レタレをプレゼントするよ。

# TVゲームは 是か非か

両あはる方  
大討論会

## 第14回 緊急特別企画

### “TVゲームによるてんかん発作”について

●数万人にひとりくらいの割合で、強く激しい光の刺激に対して過敏でてんかん症の人がいます。ディスコのフラッシュライトやTVゲームの画面など、電氣的な刺激が、そういう人たちにに対して危険だということは医学界ですでに定説になっているんです。そういう体質の患者を抱える医師や親は、TVゲームについての配慮をきちんとしてやるべきなんです。報道からではよくわからないんですが、今回イギリスで起きた事件では、両親が子どものこうした体質を知っていた可能性が高い。だとすると、両親の管理に問題があったともいえるわけで、メーカーを責めても問題は解決しないでしょう。また、そういったてんかん発作の発生率はタコを吸って肺ガンになる確率よりずっと低いわけですから、ゲームメーカーは、タバコ会社がパッケージに「健康のため吸いすぎに注意しましょう」と記載するのと同じような配慮をすれば、それでいいのではないのでしょうか？（永田勝男・38歳・医療関係・埼玉県）

●目にチカチカと光を当てて、刺激を楽しむシンクロ・エナジャイザが数年前から話題になっていますが、アメリカでは、「このマシンを使っててんかん発作などの健康障害が起きてもメーカーの責任を追及しません」という警告書を書かないと、シンクロ・エナジャイザは買えないんです。欧米では商品の安全性について、メーカーの責任の範囲をはっきりとさせるんですね。TVゲームもそうすべきだということではないのでしょうか？ 一連の事件を週刊に報道したアメリカやイギリスの新聞はいわゆるスキャンダル報道専門の 대중紙で、人々の体質が大騒ぎしているわけじゃないんです。「ニンテンドーが殺人ノ」という見出しをうのみにして騒ぐ必要はないでしょう。騒ぎを大騒ぎしているのは、むしろ日本のマスコミなんじゃないですか？（斉藤敏夫・

23歳・留学生・ロサンゼルス）

●長時間続けて遊ばず、規則正しく生活のなかに取り入れれば、TVゲームには何の問題もなく私は思います。おそらく意識を失った少年たちの例は、長時間ゲームで遊びすぎて、興奮しすぎたために起きたものではないでしょうか？ また、アメリカでの新聞報道は「日本製ゲームによるもの」という部分が強調されています。何か政治的な意味があるのではないかと疑いたくなるのですが（河北祐一・25歳・公務員・佐賀県）

●私は、TVゲームを自閉症児のカウンセリング・ツールとして活用しています。私の経験では、TVゲームで遊ぶことによって心理的病因を排除できた児童の例も多いです。今回の報道によって、てんかん症以外の身体障害をもつ児童や、精神的障害をもつ児童が、一斉にTVゲームから遠ざけられるようになっており、残念に思います。ところで、厚生省がこの件について研究班を発足して、調査に乗り出したそうですが、「TVゲームが児童に与える害」というテーマで研究予算やチームが組まれると、「有害だ」と安直に決めつける結論が出そうで心配しています。また、てんかんの子供に対する配慮も必要なのは（匿名希望・42歳・カウンセラー・青森県）

●老人がモチを懐に詰まらせて死んだら、モチが有害だということになるのか？ TVでプロレス中継を見てショック死する人だっています。酒を飲みすぎて急性アルコール中毒で死ぬ人だってたくさんいる。いま、世界では億単位の人々がTVゲームで遊んでいるわけだから、たまたまTVゲームで遊んでいるときに発作が起きたのだといつてもおかしくはない。ネタのないマスコミが欠陥しているだけだから、ぼくたちは気にしないほうがいい（イルガ・19歳・専門学校生・富山県）

●今回の事件は、ぼくの家や、学校のホー

ムール時間に話題になった。ふだん「TVゲームばかりやっているとかカラダが悪い」と言うさくいう親や先生たちが「ほーい悪い」と鬼の首を取ったように騒いでいる。だけど、友だちの話では「あれは生まれてきててんかん症をもっている人だけに起きる可能性があるもので、ならないは絶対にならない」という。だとしたら、大人たちは少し騒ぎすぎだ（内村健・13歳・中学生・岐阜県）

●今回の事件が、欧米のマスコミの「ジャパニ・パッシング」の、そして日本の大人たちの「TVゲーム・パッシング」の絶好の材料として利用されることを懸念します。冷静に事実を集めて分析しようという責務に期待しています（もし私にできることがあれば、協力は惜しみません）。さて、話は少しそれますが……。進化したゲームにおいては「マシンとカラダとの相性」はすごく大切なことなんです。今回の事件をポジティブにとらえれば、ゲーム業界が「人間のカラダにやさしいシステム」を考え始めるいいきっかけだということです。目にやさしい、脳にやさしいゲームとはいったいどういふものなのか？ あるいは、たとえばTVモニターの進化形として提示されている液晶ゴーグルは本当に心地よいシステムなのか？ 立体映像と立体サウンドとか、生理的ショックの大きいゲームシステムの安全性はいいようになっているのか？ そういふ課題の研究を本格的にスタートするいいチャンスだと考えてはどうでしょうか？ TVゲームは未来社会のシミュレータなのです。ゲーム用に開発され、実用化されたシステムが、近い将来にはほかのさまざまなマシンのシステムとして使われていく可能性が高いのです。もし少しでも身体や精神に有害なところがあるのなら、それをしっかり見つけて、取り除く努力をしていくことが、未来社会のさまざまなシステムの準備にもなるわけですから（渡辺浩武・30歳・ハイテク評論家・東京都）



## ゲームの悩みを一気に解決

# 悩んでるタール人を救え!



●京都府・市川最生

**A** 前作でも月面に人の顔があったと思うけど、なんの意味もない背景なんです。

**Q** 「ファイナルファンタジー-V」で、異世界へ行く方法をシドに聞こうとしたのですが、シドがいるはずの飛行艇のあった場所にシドがいませんでした。古代図書館にもいないし、いったいどこへ行ったのでしょうか?

**A** 香川 ミドの孫シドがいた場所をよく調べてみよう。机の上に手紙が置いてあるはずだ。

**Q** 遠賀県 女神先生 「ウルティマV」で、スカラブレいの殺人事件の謎が解けません。2カ月間悩んでいます。どうか教えてください。

います。どうか教えてください。

**A** 千葉県 かれーこ ときあす町の人全員と話し終わったら町はずれに住んでいるマイケルと話をしよう。"人"には皆敵がいる。カリは返さねばならぬ……" というだろう。このカリと、クエントンが"トレンドお前は町長に向いてない"と言っていた言葉。これをヒントにしがらばってください。

**Q** 福島県 影山浩 「ウィザードリィV」で、地下1Fの「我は何」の答えがわかりません。教えてください。

／茨城県 匿名希望

**A** 去年話題になった映画は「ドラキュラ」のヴァン○○○とも言いますよね。

**Q** 宮城県 グレートM 「千夜外伝」で中国大陸に渡って、主人公が1人で船に乗り小さな小島に行ったあと、主人公と白蓮だけになってしまいました。何をすればよいのでしょうか? 東京都 森田英夫

**A** 高いお金を払ったうえにだまされたのですから、まず文句を言いに大都の声に帰りましょう。 長野県 瑞穂香

## 注目の一本

### 「レナス〜古代機械の記憶」



今回は美しいグラフィックが話題となったアスミックの「レナス〜古代機械の記憶」です。

このゲームで最も重要なのは、傭兵を雇うことです。いろいろなタイプの傭兵がありますが、ときにはボトルの有無に注意してみるのもいいでしょう。攻撃力がずば抜けて高いなどの特徴がなければ、ボトルを持っている人を雇うのが

ベストだと思います。とくに女の傭兵のなかには、戦闘中気絶してしまうと戦闘が終わってから「あなたたちにはついていけない」といって突然パーティーから抜けてしまう人もいて、町から遠いところばらばら3人で戦うことになるという危険があるので注意しましょう。ともいいた場所に戻るの、もう

一度雇うこともできます。

もう1つの特徴として、MPが存在せず、HPを消費して魔法を使うことも重要です。回復魔法も存在しませんが、HPはもっているボトルに入っている薬を使って回復するのです。ボトルがなければ薬は使えないのに、ボトルは宝箱のなかにしかありません。隠し宝箱もあるようなので探してみるのもいいでしょう。

魔法は単独で8種類。その組み合わせで30種類以上使うことができます。それぞれの魔法は、使え

ば使うほど熟練度が上がり威力も強くなるので、うまく利用しましょう。あとから手に入れた魔法や、土系の魔法などはなかなか熟練度を上げられませんが、すべての魔法の熟練度を上げなくてもボスを倒すことはできます。

どうしても魔法を強力にしたいければ、街の近くなどでザコを相手に戦い続けるのがいいでしょう。何度も言うようですが、魔法を使うと、HPを消費しますので、ボトルの中身を常に満タンにしておくように注意してくださいね。

## 教えてちょ〜だい

今回はヒーロー戦記についての質問を集めました。

**→** ギリアムによって、3人がそれぞれワープ後本部に戻ったが、どうしてもアノオア市に潜入できないのですが、どうしたらいいのでしょうか?

静岡県 ヘルプ君

**→** ジオンの埋蔵金探検でどうしても金庫が開かないのですがどうしてでしょうか?

／栃木県 拓

**→** 2度目のネオアクシズへの行き方がわかりません。教えてください。

／岡山県 風林火山

このコーナーでは、ゲームで悩んでいる人がはきを大募集しています。わからないことがあったら、「悩んでるタール人」係までどんどん応募してね。

また、掲載されたみんなの悩みを解決してくれた採用者には、図書券500円分をプレゼント。こちらは、「悩んでるタール人を救

え」係まではきで送ってね。イラストを書く場合は白黒オンリーでお願いします。

「注目の一本」で取りあげほしいソフトもはがき待っています。

あて先 1108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル ソフトバンク 街 The スーパーファミコン編集部 各係まで

## 応募方法



3月25日発売予定 予価380円(税別)

The | スーパーファミコンまるかじり |  
**スーパーファミコン** 臨時増刊号  
**シューティング大特集号**

★シューティングゲーム・データランド  
今までに発売されたシューティングゲームに関するさまざまなデータを集積

★新作シューティングゲーム徹底攻略  
**スターフォックス** (任天堂)  
開発者インタビューのほか、スーパーFXチップ、ポリゴンなどの話題も満載

**Pop'nツインビー** (コナミ)

コナミシューティングの歴史も紹介

**バイオメタル** (アテナ)

**スーパーバトルタンク** (パイクインビデオ)

**デザート・ストライク** (EAピクター)

**怒りの要塞** (ジャレコ)

★最新シューティングゲーム先取り紹介  
**ダライアス III** (タイトー)  
**コットン** (データムポスター)



★シューターへの道  
シューティングゲームが上達する秘訣は? 名作シューティングゲームの名物ボスを一挙大紹介

★シューティングゲームの歴史  
アーケードからコンシューマまで詳細に紹介

★SFCオールシューティングゲームカタログ  
93年2月までに発売されたSFCのシューティングゲームのパーフェクトガイド

★あの名作シューティングゲームをSFCに  
アーケードゲームを含む他機種のシューティングゲームがSFCに移植されるかどうかをメーカーに問う。アーケード、スーパーNESの最新情報も網羅。

特 別 付 録  
**SFCシューティング裏ワザ読本**

SHIELD

SOFT  
BANK

全国の書店、コンビニエンスストアにて発売予定 ソフトバンク出版事業部



# 最新ソフト 情報 NEWSOFT SCHEDULE



| 発売日   | ゲーム                      | ジャンル | メーカー名      | メガ数 | バックアップ | 価格(消費税)・円 |
|-------|--------------------------|------|------------|-----|--------|-----------|
| 2月21日 | スターフォックス                 | SHT  | 任天堂        | 8   |        | 9,800(込)  |
| 2月26日 | バートの不思議な夢の大冒険            | ACT  | アクレイムジャパン  | 8   |        | 8,800     |
| 2月26日 | シムアントキ                   | SLG  | イマジニア      | 8   | ○      | 12,800    |
| 2月26日 | NBAプロバスケットボールブルズVSプレイヤーズ | SPT  | EABクター     | 8   |        | 8,900     |
| 2月26日 | 織田信長〜覇王の軍団               | SLG  | エンジェル      | 8   | ○      | 9,500     |
| 2月26日 | リーディングカンパニー              | SLG  | 光栄         | 8   | ○      | 12,800    |
| 2月26日 | BATMAN RETURNS           | ACT  | コナミ        | 8   |        | 8,800     |
| 2月26日 | サーク                      | A/R  | サンソフト      | 12  | ○      | 9,600     |
| 2月26日 | コスモギャングザパズル              | PUZ  | ナムコ        | 4   | ハースト*  | 7,900     |
| 2月26日 | バトルテック                   | ACT  | ビクター音楽産業   | 8   | ○      | 8,800     |
| 2月26日 | F-1 GRAND PRIX PART II   | RAC  | ビデオシステム    | 12  | ○      | 9,800     |
| 3月5日  | ジョジョの奇妙な冒険               | RPG  | コブラチーム     | 8   | ○      | 9,500     |
| 3月5日  | アルバートオッセイ                | RPG  | サンソフト      | 8   | ○      | 9,600     |
| 3月5日  | エキゾースト・ヒート〜F1ドライバーへの軌跡   | RAC  | セタ         | 8   | ○      | 9,800(込)  |
| 3月5日  | デビルズコース                  | SLG  | T&Eソフト     | 8   | ○      | 9,800     |
| 3月5日  | メタルマックス2                 | RPG  | データイースト    | 8   | ○      | 9,500     |
| 3月5日  | モノポリー                    | TAB  | トミー        | 8   | ○      | 9,700     |
| 3月5日  | イーハートヴォ物語                | RPG  | ヘクト        | 8   | ○      | 9,700     |
| 3月12日 | スーパーキックボクシング             | SPT  | エレクトロ・ブレイン | 8   |        | 8,800     |
| 3月12日 | 伝説のオウガバトル                | SLG  | クエスト       | 12  | ○      | 9,800     |
| 3月12日 | 2020年スーパーベースボール          | SPT  | ガイアエス・マルチス | 12  |        | 8,900     |
| 3月12日 | スーパーファミスタ2               | SPT  | ナムコ        | 8   | ハースト*  | 7,900     |
| 3月12日 | カリフォルニアゲームズII            | SPT  | ヘクト        | 8   |        | 8,800     |
| 3月12日 | EDONOT牙                  | ACT  | マイクロワールド   | 8   |        | 8,900     |
| 3月19日 | バイオメタル                   | SHT  | アテナ        | 8   |        | 9,980     |
| 3月19日 | ナイジェル・マンセルF-1 チャレンジ      | RAC  | インフォコム     | 8   |        | 8,800     |
| 3月19日 | USA ICE HOCKEY           | SPT  | ジャレコ       | 8   | ○      | 9,000     |
| 3月19日 | 超鬼界大戦どらぼちゃん              | A/R  | ナグザット      | 8   | ○      | 8,800     |
| 3月19日 | ジャングルウォーズ2               | RPG  | ボニーキャニオン   | 12  | ○      | 9,500     |
| 3月20日 | ドラゴンボールZ 超武闘伝            | ACT  | バンダイ       | 16  |        | 9,800     |
| 3月25日 | スーパー蒼き狼と白き牝鹿〜元朝歴史        | SLG  | 光栄         | 8   | ○      | 11,800    |
| 3月25日 | スーパーワギャンランド2             | ACT  | ナムコ        | 8   | ハースト*  | 8,300     |
| 3月26日 | パワーモンスター〜魔将の謀略*          | SLG  | イマジニア      | 8   |        | 12,800    |
| 3月26日 | ノイグアー海と風の鼓動              | A/R  | ウルフ・チーム    | 8   | ○      | 9,800     |
| 3月26日 | ザ・心理ゲーム〜悪魔のココロジ          | ETC  | ウジジ        | 8   | ○      | 9,800     |
| 3月26日 | デザート・ストライク〜湾岸作戦          | SHT  | EABクター     | 8   |        | 8,900     |
| 3月26日 | ブルースブラザーズ                | ACT  | ケムコ        | 4   |        | 7,800     |
| 3月26日 | Pop'nツインビー               | SHT  | コナミ        | 8   |        | 8,900     |
| 3月26日 | Dead Dance(デッドダンス)       | ACT  | ジャレコ       | 16  |        | 9,800     |
| 3月26日 | つっぱり大相撲・立身出世編            | SPT  | テクモ        | 8   | ○      | 9,000     |
| 3月26日 | ウルトラセブン                  | ACT  | バンダイ       | 8   |        | 8,800     |
| 3月26日 | インターナショナル・テニスツアー         | SPT  | マイクロワールド   | 8   | ハースト*  | 8,900     |
| 3月26日 | ザ・グレイバトルIII              | ACT  | バンプレスト     | 10  |        | 8,700     |
| 3月30日 | 三国志正史〜天舞スリッツ*            | SLG  | ウルフ・チーム    | 12  | ○      | 12,800    |
| 3月予定  | 怒りの要塞                    | SHT  | ジャレコ       | 8   |        | 8,700     |

※ゲーム名の\*印はマウス対応のゲームです。

| 発売日   | ゲーム                       | ジャンル | メーカー名        | メカ数 | バックアップ | 価格(消費税)・円     |
|-------|---------------------------|------|--------------|-----|--------|---------------|
| 4月2日  | エアーマネジメントII・航空王を目指せ       | SLG  | 光栄           | 8   | ○      | 12,800        |
| 4月3日  | キャプテン翼IV・フロのライバルたち        | SLG  | テクモ          | 12  | ○      | 9,700         |
| 4月16日 | デュアルオーブ〜聖霊珠伝説             | RPG  | アイマックス       | 12  | ○      | 9,700(予価)     |
| 4月23日 | エルナード                     | RPG  | ゲームプラン・じゅういち | 12  | ○      | 9,600         |
| 4月23日 | スーパースラッシュショット             | SPT  | アルトロン        | 未   |        | 未             |
| 4月28日 | スーパーボンバーマン                | ACT  | ハドソン         | 4   | ハースト   | 7,800         |
| 4月予定  | BREATH OF FIRE            | RPG  | カプコン         | 12  | ○      | 9,800         |
| 4月予定  | SD飛龍の拳                    | ACT  | カルチャーブレーン    | 10  |        | 9,500(予価)     |
| 4月予定  | スーパーチャイニーズワールド2           | A/R  | カルチャーブレーン    | 10  |        | 9,500         |
| 4月予定  | ファーストサムライ                 | ACT  | ケムコ          | 8   |        | 7,800         |
| 4月予定  | アクションパチスロ                 | ACT  | ココナッツジャパン    | 8   |        | 9,500         |
| 4月予定  | スーパーダンクスター                | SPT  | サミー          | 8   |        | 7,800         |
| 4月予定  | 聖剣伝説2                     | A/R  | スクウェア        | 16  | ○      | 未             |
| 4月予定  | スーパーバトルタンク                | SHT  | バググインビデオ     | 4   |        | 7,800         |
| 4月予定  | The麻雀・闘牌伝*                | TAB  | ビデオシステム      | 8   | ○      | 8,900(予価)     |
| 5月予定  | セブテンドリオン                  | ACT  | ヒューマン        | 8   |        | 8,500(予価)     |
| 5月予定  | ラブラスの魔                    | RPG  | やのまふ         | 8   | ○      | 9,800(22)(予価) |
| 5月14日 | バーコードバトル〜戦記〜スーパー戦士出撃せよ!   | SLG  | エポック社        | 4   | ○      | 7,680         |
| 5月14日 | 対局囲碁コライアス*                | TAB  | BPS          | 4   | ○      | 未             |
| 5月28日 | NBAオールスターチャレンジ            | SPT  | アクレイムジャパン    | 8   |        | 8,800(予価)     |
| 5月予定  | 極                         | TAB  | アテナ          | 4   | ハースト   | 未             |
| 5月予定  | ファイナルファイト2                | ACT  | カプコン         | 8   |        | 8,500(予価)     |
| 5月予定  | NFLフットボール*                | SPT  | コナミ          | 8   |        | 8,800         |
| 5月予定  | パチンコ物語〜パチスロもあるでよ          | SLG  | KSS          | 8   |        | 9,800         |
| 6月予定  | ドラゴンズレイヤー英雄伝説II           | RPG  | エポック社        | 12  | ○      | 未             |
| 6月予定  | エストボリス伝記                  | RPG  | タイトー         | 8   | ○      | 8,900(予価)     |
| 7月予定  | 美少女雀士スーチャーバイ              | TAB  | ジャレコ         | 16  |        | 未             |
| 今夏予定  | スーパードラゴンボール〜スーパードラゴンIII   | SPT  | ジャレコ         | 12  | ○      | 未             |
| 93年予定 | 早指し二段 森田将棋*               | TAB  | セタ           | 8   | ○      | 14,800        |
| 93年予定 | シルヴァーサーガ2                 | RPG  | セタ           | 16  | ○      | 9,500(予価)     |
| 未定    | レイルロードタイクーン               | SLG  | アイ・ジー・エス     | 8   | ○      | 12,800(予価)    |
| 未定    | お茶の間伝説                    | TAB  | アイ・ジー・エス     | 8   | ○      | 8,700(予価)     |
| 未定    | デスブレイド                    | ACT  | アイマックス       | 未   | 未      | 未             |
| 未定    | スーパー競馬                    | SLG  | アイマックス       | 未   | 未      | 未             |
| 未定    | GO! GO! GOMO君(仮)          | ACT  | アイレム         | 未   | 未      | 未             |
| 未定    | ワンダーブック                   | RPG  | アスクパブリッシャー   | 未   | 未      | 未             |
| 未定    | スーパーエアダイバー                | SLG  | アスミック        | 4   |        | 未             |
| 未定    | スーパーウィジット                 | ACT  | アトラス         | 未   | 未      | 未             |
| 未定    | キネシス*                     | PUZ  | アルトロン        | 未   | 未      | 8,800         |
| 未定    | レッドオクトーバーを追え!             | ACT  | アルトロン        | 未   | 未      | 未             |
| 未定    | スーパーフルメタル                 | SLG  | アクレイムジャパン    | 未   | 未      | 未             |
| 未定    | 夢幻の如く                     | RPG  | インテック        | 8   | ○      | 9,800         |
| 未定    | ドラゴンクエストI・II              | RPG  | エニックス        | 未   | ○      | 未             |
| 未定    | ソルステイスII                  | A/R  | EPICソニー      | 8   | ○      | 未             |
| 未定    | ユートピア*                    | SLG  | EPICソニー      | 4   | ○      | 未             |
| 未定    | マスター・オブ・モンスターズ*           | SLG  | カプコン         | 8   | ○      | 未             |
| 未定    | CAPCOM'S NFL MVP FOOTBALL | SPT  | カプコン         | 8   |        | 8,500         |
| 未定    | シエラザード伝説〜黄金の帝国            | RPG  | カルチャーブレーン    | 未   | ○      | 未             |
| 未定    | 飛龍の拳S・ファイティングウオーズ         | ACT  | カルチャーブレーン    | 未   | 未      | 未             |
| 未定    | 甲子園3                      | SPT  | ケイミュー・メトロ    | 12  | ○      | 未             |
| 未定    | 龍虎の拳                      | ACT  | ケイミュー・メトロ    | 16  |        | 未             |
| 未定    | 超対戦大戦                     | A/R  | ケイミュー・メトロ    | 未   | 未      | 未             |
| 未定    | トップレーサー2                  | RAC  | ケムコ          | 8   | ハースト   | 未             |

| 発売日 | ゲーム                    | ジャンル | メーカー名     | メカ数   | バックアップ | 価格(消費税)・円 |
|-----|------------------------|------|-----------|-------|--------|-----------|
| 未定  | ビデオキット                 | ACT  | ケムコ       | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | ドラッケン2(仮)              | RPG  | ケムコ       | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | MADARA 2               | RPG  | コナミ       | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | スーパーノヴァ                | SHT  | コピアシステム   | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | BASTARD!!              | RPG  | コブラチーム    | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | TRIFF(トリフ)〜西部アニマルの秘宝〜* | SLG  | サイクロン     | 8     | ○      | 未         |
| 未定  | 将魔(仮)                  | ACT  | サミー       | 8     | 未      | 未         |
| 未定  | ノスフェラトゥ                | ACT  | セタ        | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | モンスターメーカー3(仮)          | RPG  | ソフエル      | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | ダライアスIII(仮)            | SHT  | タイトー      | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | アミュゼングドリーム             | RPG  | タカラ       | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | 餓狼伝説2                  | ACT  | タカラ       | 16    | 未      | 未         |
| 未定  | ソード・ワールドSFC            | RPG  | T&Eソフト    | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | おどなりダンジョン              | RPG  | データムポリスター | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | コトバ(仮)                 | SHT  | データムポリスター | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | ザ・ラストバトル               | RPG  | テイチク      | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | くにおんのドッジボールだよ全員集合!     | SPT  | テクノスジャパン  | 12    | 未      | 未         |
| 未定  | ダウンタウン熱血バスボール4(仮)      | SPT  | テクノスジャパン  | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | アクタリオン(仮)              | RPG  | テクモ       | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | スーパーバック・トゥ・ザ・フューチャー2   | ACT  | 東芝EMI     | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | ザ・ソードマニアック             | ACT  | 東芝EMI     | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | マサカリ伝説・RPG編(仮)         | RPG  | トンキンハウス   | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | コスモポリスギャリバン(仮)         | ACT  | 日本物産      | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | MOTHER 2〜ギークの逆襲        | RPG  | 任天堂       | 12(予) | ○      | 未         |
| 未定  | スーパーキングショット            | SPT  | 任天堂       | 4     | 未      | 8,000(込)  |
| 未定  | ブラックアウト(仮)*            | ACT  | 任天堂       | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | ファイアーエンブレム(仮)          | SLG  | 任天堂       | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | 川崎(仮)                  | RPG  | バックインビデオ  | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | 新日本プロレスリング公認闘技士IN闘技道場  | SPT  | バリエ       | 16    | 未      | 9,800(予価) |
| 未定  | フェイスボール2000            | ACT  | BPS       | 4     | 未      | 未         |
| 未定  | ヨッシーのクッキー              | PUZ  | BPS       | 4     | 未      | 7,200     |
| 未定  | クラシック・ロード              | SLG  | ビクター音楽産業  | 8     | ○      | 未         |
| 未定  | 神聖紀オデッセリア              | RPG  | ビクター東海    | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | 雲にのる                   | RPG  | ヘクト       | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | バズー! 魔法世界              | RPG  | ホット・ビィ    | 8     | ○      | 未         |
| 未定  | 大に田厚FMW〜キミは時代よりあつくなれるか | SPT  | ボニー・キャニオン | 8     | ○      | 9,800(予価) |
| 未定  | DEVASTATOR(デバスター)      | ACT  | マイクローワールド | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | バトルロード                 | ACT  | メサイヤ      | 8     | 未      | 未         |
| 未定  | 全日本プロレス                | SPT  | メサイヤ      | 16    | 未      | 未         |
| 未定  | 龍騎兵団ダンザルブ              | RPG  | ユタカ・バンダイ  | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | サージェントサンダーズ コンバット      | SLG  | ヨネサワPR21  | 未     | 未      | 未         |
| 未定  | トールキンの「指輪物語」           | RPG  | ロジック      | 未     | 未      | 未         |

ACT……アクション SHT……シューティング RPG……ロールプレイング ADV……アドベンチャー SLG……シミュレーション SPT……スポーツ RAC……レース PUZ……パズル TAB……テーブル A/R……アクションロールプレイング QIZ……クイズ ETC……その他

## 新作コーナー

光栄はパソコンで好評だったリコエーションゲーム「太閤立志伝」を4月7日に発売する。予価12,800円。詳細は本誌P.71を参照のこと。

ヒューマンから「スーパーフォーメーションサッカー2」が発売される。6月発売予定。

8,500円。残念ながら実名ではないが、マルチタップ対応で最大4人同時プレイが可能だ。今回はバッテリーバックアップなので、対コンピュータの勝ち抜き戦もセーブしておけるぞ。

タカラは「スーパー人生ゲ

ーム」という多人数で遊べるスロークゲームを発売する。年末発売予定。これは「人生ゲーム」の発売25周年を迎えた今年にあわせて発売されるのだ。そのほか、前号でお知らせした「餓狼伝説2」は16Mで、予価9,800円。今夏発売

予定。NEOGEO版のように手前と奥のラインがあるぞ。なお、「餓狼伝説」の再販が3月12日に決定した。

バンダイは新作として「仮面ライダーSD」というアクションゲームを発表した。詳細は未定。



'93年3月5日発売予定  
定価 9,800円(税別)

# 新境地へ Extremist Street

エキゾーストヒート F1ドライバーへの軌跡

全32コース収録の3Dレーシング/26台同時走行!

8M+スーパーカスタムチップ+バッテリーバックアップ付き

グループBから  
スタート!  
プロトタイプカー  
(市販車)が26台参加。  
全8コース



次はF3000!  
フォーミュラカーが  
26台参加。  
全8コース。



そして、F-1へ!  
実際のF1マシンが  
26台参加。全16戦を  
戦い年間ドライバー  
ズポイントを競う



FC版を体験した人も、そうでない人もプレイすべし!

# シルヴァ・サーガ2

■セタ ■ 5月発売予定 ■ 原価9,500円 ■ バッテリーバックアップ

RPG

16M

## SFC版「2」はココがちがう

昨年発売されたファミコン版が大好評だった「シルヴァ・サーガ」だけど、待望のスーパーファミコン版「2」は5月発売予定。最新の画面写真を公開しちゃうぞ。



美しいオープニングデモのグラフィック。これから始まる物語への希望と不安をかきたててくれるのだ。

以前、アニメーションがガンガン入る戦闘場面を公開したけど、今回は物語のスタート地点となるベタの村やオープニングの美しいデモをご覧にいれよう。見てのとおりに、評価の高いグラフィックにはさらに磨きがかかっている。ある日、ベタの村にひとりの少年が漂着した。少年の名はバルス。魔物に襲われて壊滅したドルンの村の生き残りのひとりだ。バルスは恐ろしい記憶を語る。いずれこのベタの村も……このままでは世界が危ない!

少年は意識をとりもどした

ベタは海沿いの小さな村。ニーナおばさんに発見されたバルスは手厚い介抱を受けて回復。



カヌーを手に入れたぞ

冒険の旅に出発するバルス。ベタの村での情報収集の最後に、ロイドじいさんからカヌーをもらう。ないとな村から出られないぞ。

強いだけではない! COMの思考時間が大幅に短縮!

## 早指し二段 森田将棋

■セタ ■ 5月発売予定 ■ 14,800円 ■ バッテリーバックアップ

TAB

4M

## 待ち時間にイライラしないぞ

いままで将棋などの思考型ゲームでは、コンピュータ側が強くなればなるほど思考時間(待ち時間)が長くなり、プレイヤーはイライラさせられるのが常だった。

しかし、今度の「早指し二段森田将棋」はスーパーカスタムテッ

プのパワーによって、コンピュータ側の棋力が上がるとともに、思考時間も大幅に短縮。待ち時間のイライラは解消され、サクサクと手応えのある対局を楽しむことができるのだ。まさに将棋ファン待望のソフトといえるだろう。

どれくらい思考が速くなったかというと、たとえば一手20秒の時間制限がある段位獲得戦では、一局あたり約10分の対局も可能。超早指しが楽しめるぞ。



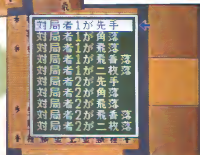
マウス対応で  
楽々操作

スーパーファミコンマウスに対応。盤面と駒のあいだをスムーズに移動できるので、操作はラクラクなのだ。

2P対戦も  
可能なのだ

また今回は人間対人間の対局(2P対戦)も可能なのだ。対COMに負けたら、友だちと対戦してみるのがいいと思うぞ。

コンピュータ側の思考時間が大幅に短縮されたことで、3分以内の待ち時間が実現したのだ。



# 太閤立志伝

■光栄 ■4月発売予定 ■価格未定 ■バッテリーバックアップ

SLG

8M

## 太閤秀吉が歩んだ波乱の生涯



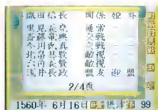
一介の足軽から身を起し、最後には太閤まで昇りつめた豊臣秀吉。彼の波瀾万丈の生涯を、シミュレーションゲームとして再現したのがこのゲームだ。

秀吉は生涯の大半を織田信長に仕え、信長とともに歩んできた。その出生は百姓とも足軽大将の息子ともいわれるが、はっきりしたことはわからない。ただひとつわかっていては、彼が織田家の家臣団に所属し、かかずの功績をあげ、後に柴田勝家、丹羽長秀、

滝川一益、明智光秀とならぶ五大軍団長の一人として、毛利攻めを一手にまかされるまでに出世したということである。

信長が本能寺で倒れた後は、すばやく中国からとってかえし、謀反人、明智光秀を討ち取り、信長亡き後の天下人としてその地盤を固めたのだ。

ただし、晩年は無謀な朝鮮出兵と実子秀忠への強引な家督相続が、豊臣家の命運を著しく縮めていった。結局一代かぎりだったのだ。



## 最初は織田家家臣、木下藤吉郎から

|             |              |
|-------------|--------------|
| 織田家         | 長浜城          |
| 羽柴 秀吉       | 家老           |
| 信頼 4846     | 所持金 861貫500文 |
| 知行 25貫      | 鉄砲 A         |
| 外交 36       | 騎馬 A         |
| 魅力 76       | 騎城 A         |
| 武力 99       | 弁舌 A         |
| 内政 85       | 戦術 Lv 26     |
| 統率 37       | 政略 Lv 21     |
| 野心 100      |              |
| 1562年12月26日 | 尾張 100       |



最初は織田家家臣、木下藤吉郎からスタートする。そのころの織田家の状況は、東から4万の今川義元の軍で、勢が天下に号令すべく上洛。

京に向けて進軍中で、それを迎え討つ織田家の軍勢はわずかに四千。すでに今川の軍勢は驚走、丸根砦にまでせまり、織田



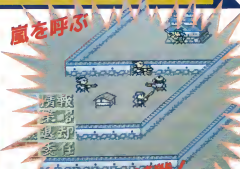
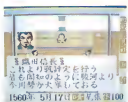
**出陣!!**

|             |           |
|-------------|-----------|
| 城主 織田信長     | 54        |
| 信長 11万石     | 資金 17980貫 |
| 兵士 100%     | 兵士 33270名 |
| 士気 80%      | 兵士 4109人  |
| 足軽 3000頭    | 騎馬 3000頭  |
| 土地 ★★       | 統略 3000   |
| 1560年 6月 1日 | 尾張 100    |

家ではその対抗策をめぐって統評定の真っ最中であつたのだ。

## 迫る今川勢四万!!

かねてから放つてあった乱破から今川義元、田楽桶狭間に陣を敷き停止中の情報はいった。信長は千載一遇の好機とみて、待機させてあった残存部隊二千をひきいて清洲城を出陣した。





プロバスケットのおとおりだ!

# NBAプロバスケットボール

ブルズVS  
ブレイザーズ

SPT

8M

■E A ビクター ■2月26日発売予定 ■8,900円

## 超本格派バスケット見参!

NBA (全米プロバスケットボール協会) の公認を受けた、「超」本格派のバスケットゲームがE A ビクターから登場するぞ。

なにしろエレクトロニック・アーツといえは本場アメリカで高い評価を受けたソフトウェアメーカーとして有名。とくにスポーツゲームに関しては、もはや老舗的な存在だ。



アメリカ人のスミヤクなゲーム、という感じがよくわかる。

そんなE Aの作品がスーパーファミコンでプレイできるんだから、これはたまらない魅力。

NBA東地区8チームと西地区8チームに加え、東西それぞれのオールスターチームまで、実在選手で網羅したこのゲーム、バスケットファンなら絶対見逃せないぞ。オールスターを食める、と、チームは全6で8。



## NBAのプレイに酔え!

すべてが本物志向のこのゲーム、登場する選手はもちろん、ルールもNBAの公式ルールを採用している。30秒ルールや、チーム全体のファウルポイントによるフリースローの獲得など、ダンクシュートはバスケの魂、スキさえあれば、いつでも決めるぞ。



がそれだ。なかでも、3ポイント・シュートラインは、決めたときに思わず「やった!」と叫びたくなるほどの興奮をプレイヤーに与えてくれる。まずは写真でその雰囲気を楽しんでくれ。

フリースローは絶対にミスしてはならない。確実にポイントを決めるのだ。



戦闘ヘリでバリバリ

# デザートストライク

SHT

8M

■E A ビクター ■3月26日発売予定 ■8,900円

## アパッチで敵を粉砕しろ!

さて、同じくE Aビクターから新作情報第2弾だ。この「デザートストライク」は、湾岸戦争をモチーフにしたヘリコプターシューティング。プレイヤーの使命は、戦闘ヘリ「アパッチ」でいろいろな指令を遂行し、ミッションをク

リアすること。途中で味方を救出したり、武器弾薬、燃料の補給などもしなければならぬ。リアルさを追求した本格派シューティングなのだ。

地上物には当たり判定があり、ぶつかると破壊してしまうぞ。



スタート時にミッションの目的が説明される。いよいよ戦闘だ。



ゲーム中にスタートボタンを押すと、全体マップが表示される。ステータスなどもわかるぞ。



ミッション開始、湾岸戦争というわけだ、母艦からの発進となるのだ。

©1992 Electronic Arts

## ミッションをコンプリートせよ!





# FFV

**ジョブ  
JOB 職業安定所**



**薬師の調合表等、秘密の数々を大公開!!**

今回はFFシリーズ中、初登場の2人を紹介するぜ。

## 藥 師

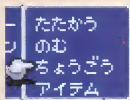
ちよっとお兄さん、お兄さん  
いいクスリあるよ!!



ウワサのクスリ? を使っているいろいろとやってくれるぞ! ナニをするかは、使ってからのお楽しみ。

薬師の仕事は、おもに薬の調合。普通に薬を使っても、その効果が2倍になるし、店で売っていないような薬を、戦闘中に『ちょうごう』

することもできるんだ。アビリティもおトクだし、下にある表を参考に、みんなも『ちょうごう』を使いこなしてくれ。



| レベル | 特技      | 解説                          |
|-----|---------|-----------------------------|
| 1   | くすりのちしき | ポーションやエーテルの効果が2倍になる。        |
| 2   | ちょうごう   | 戦闘中に、2つの薬から新しい薬を作り出すことができる。 |
| 3   | のむ      | 専用アイテムを飲む。                  |
| 4   | ちゆ      | パーティー全員のステータス異常を回復する。       |
| 5   | せせい     | パーティー全員を生き返らせる。             |

**初公開!! この表で、調合のすべてがわかるぞ!!**

[illegible]

# 踊り子

ステップがアタシの命よん



気持はジョイントボールで  
ステップでファイバーク

コイツは、踊り娘ではなく、「踊り子」なのである。だから、男のキャラでもOKなのだ。装備のほうは、専用防具の「リボン」が使えるが、武器は短剣ぐらいなので、当然前面には出すべきではない。



「いろめ」を使って、敵をドキドキさせちゃえ。

特  
性

なし

装  
備  
可  
能  
武  
器

短剣  
リボン

| レベル | 特技     | 解説                   |
|-----|--------|----------------------|
| 1   | いろめ    | 成功すると、モンスターはドキドキする。  |
| 2   | おどろ    | さまざまな効果をもつ不思議な踊りを踊る。 |
| 3   | リボンそうび | リボンを装備できるようになる。      |

## 人には、それぞれ暗い過去がある。

なに、あっ、あのファリスが女だって!? という情報が、突然私の耳に入った。早速、私はその情報を確かめるため、各キャラクターにインタビューを試みた。



おかしら…  
好きだあ…

「いや、男にしては、整った顔立ちだと思ってたんですよ。」とバツツは語る。レナは、「ファリスが私と同じペンダントを持っている。」とナゾのセリフを……。



あの  
ファリスが女?

ガラフ「女じゃ!」

「はあ、お嬢が女だってことは、うすうす感づいていましたけれど」と言う海賊のA氏。なかには、ファリスにぞっこんだった海賊もいる。なんて情報も。

やっぱり、ファリスは女だった! それを発見したガラフは、「初めてファリスが、女だって知ったときには、そりゃもービックリしましたよ」と興奮ぎみに語った。次は、ペンダントのナゾに迫るぞ。



ファリス



レナ

ファリスと似たペンダントをもつ、幼いころ、別れた姉がいると……

しかも、二人は姉妹だった。

レナ「やっぱり姉さんだったのね! ファリス「ごめん… 言えなかったんだ…」

いままで、一緒に暮らしていた姉の一人が、生き別れのお嬢さんだったなんて、とってもドラマチックだ。



# あのガラフが異世界人だったとは!

隕石の横に倒れていたガラフ。  
記憶喪失で、なんにも思い出せなかつたが、旅を続けているうちに少しずつ記憶を取り戻してきた。

記憶が完全になったガラフが言ったこと、それは、自分が異世界からクリスタルを守るために来た

人間だと。

なんで、そんな重大なことをいままで黙ってたんだノ(記憶喪失だからしょうがねえだろ。)私は、急いでコメントを集めた。

「ただのジジィじゃねーとは思っていたが…」とファリス。



記憶喪失になったガラフ。



陽気なジイさんだと  
思ったら

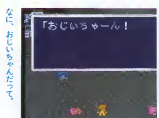
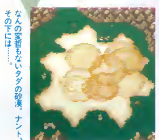


## ええっ、これがウワサの

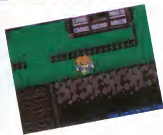
「いきなりで、驚きましたよ。砂漠のなかから、突然、ドバーツノでもんねえ」と、付近を飛んでいた飛空艇から見ていたバツツさん(長いなあ)は、語った。

「いったい、砂漠のなかからドバーツノとは、なにか?」  
写真によると、巨大戦艦……、なにいノ いま、入った情報によると、それは古代遺跡だってえ!!

## 砂漠の下から



なに、おじいちゃんだって

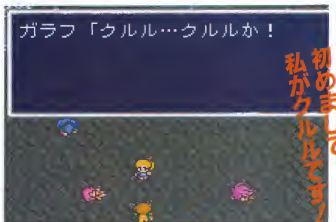


普通なのは、オレだけか……と一瞬思ひくバツツ。

## しか〜も ガラフには孫がいた?

ナント、ガラフには孫がいたノ  
このガラフの隠し子ならぬ、隠し孫。いったい、どんな子なんだろ

う? 見かけはカワイイのだけど、おじいちゃんのガラフに似て、変な性格だったらどうしよう。



初登場のクルル。おじいちゃんのガラフを追って、この世界に来たのだが、一体、どうやって来たのか? ナゾがナゾを呼ぶ。やっぱり、隕石に乗って来たのかな?



# 趣味の科学

## 第5回

### ダークサイド悪魔と精霊の合体



## ❖ 目指せ！ 合体マスター!!

悪魔の人間が集い、邪 狂 院 研究 所へようこそ。今回もまた、合体マスター見習いの諸君と一緒に、魔 獣 合成の法則について、ひとつひとつ研究していくことにしよう。ところで、今年の新参合体はいかがだったかな？ 私は初

夢でウンディーネと合体したが、昔から1ラクシュミ、2エンジェル、3ウンディーネと言われるように、ウンディーネはとても運のいい悪魔のひとつだ。マンイーターやボディコニアもいいが、ウンディーネもなかなか♡。

## ❖ 表の合体、裏の合体

ところで、今回は前回に続き、悪魔と精霊の合体を、深く掘り下げていくつもりでいるのだが、前回、講義した悪魔と精霊の合体を覚えてるだろうか？ もし忘れてしまったという人は、前回の復習をもう一度しておくといだろう。この合体は基本的に、かつ、実戦的でもあるため、非常に役

に立つ合体である。これを知らずして、合体マスターはありえないと、断言してもよいほどだ。

さて、今回のテーマもまた、「悪魔と精霊の合体」だが、前回の講義には含まれていない部分を紹介してみたいと思う。

物事には表と裏があるように、合体にもやはり表と裏がある。一

般的にダークサイドの悪魔は、あまり造られていないように見受けられるが、悲しいかぎりだ。ダークな面の科学が楽しいように、合体もまたしかりなんだ。話しかけても仲魔にならない悪魔だからこ

## ❖ ダークサイドの悪魔と精霊の関係

さて、ここからが本題である。今回のテーマ「ダークサイド悪魔と精霊の合体」についてだ。

精霊には、悪魔と合体させることで、合体相手の種族を変えずに、ランクアップさせたり、ランクダウンさせたりする特殊な力を持っている。この特殊な力は、ダークサイド悪魔にも同様に影響を与える効果なのだが、あまり知られていない。

そもそもダークサイド悪魔の合

そ、自らの手で創造し、仲間にくわえる。それが、たとえ役に立たない悪魔であっても“造ること”に意義があるのだ。これこそ“合体マスター”の心意気というものである。

体は、組み合わせ表に表示される数字が、すべて“D”となるため、全部スライムになってしまうと思われるが、実際に精霊と合体させてみると、ランクアップさせられる組合せがあることがわかるだろう。私が永年に渡って研究したダークサイド悪魔と精霊の関係を、表にまとめておくので、ぜひ参考にしてみてください。ダークサイド悪魔を造るのもけっこう面白いぞ。

### ダークサイド悪魔と精霊の合体表

|    | カラマンダーウンディーネ | シルフ | ノーム | クレミニアクアンス | エアロス | アーシー |
|----|--------------|-----|-----|-----------|------|------|
| 邪神 | ○            | ×   | ○   | ×         | ×    | ×    |
| 魔王 | ○            | ○   | ○   | ×         | ×    | ×    |
| 邪龍 | ※            | ×   | ○   | ○         | ○    | ○    |
| 凶鳥 | ×            | ×   | ×   | ×         | ×    | ×    |
| 妖獣 | ○            | ×   | ○   | ×         | ×    | ×    |
| 邪鬼 | ×            | ×   | ×   | ×         | ※    | ×    |
| 幽鬼 | ×            | ×   | ×   | ○         | ○    | ○    |
| 悪霊 | ×            | ×   | ×   | ×         | ※    | ×    |
| 外道 | ×            | ○   | ○   | ×         | ×    | ×    |

### ダークサイド悪魔と精霊の合体サンプル

|                                              |   |                                                    |   |                                                    |
|----------------------------------------------|---|----------------------------------------------------|---|----------------------------------------------------|
| 邪神<br>LV: 42<br>HP: 350<br>MP: 20<br>属性: CHA | + | 精霊シルフ<br>LV: 26<br>HP: 96<br>MP: 20<br>属性: NEC     | = | 邪神シルフ<br>LV: 44<br>HP: 470<br>MP: 20<br>属性: CHA    |
| 邪鬼<br>LV: 37<br>HP: 266<br>MP: 20<br>属性: CHA | + | 精霊ノーム<br>LV: 20<br>HP: 100<br>MP: 20<br>属性: NEC    | = | 邪鬼ノーム<br>LV: 43<br>HP: 366<br>MP: 20<br>属性: CHA    |
| 邪神<br>LV: 44<br>HP: 505<br>MP: 20<br>属性: LAW | + | 精霊カラマンダー<br>LV: 40<br>HP: 160<br>MP: 20<br>属性: NEC | = | 邪神カラマンダー<br>LV: 66<br>HP: 727<br>MP: 20<br>属性: LAW |

## 新企画 “自慢の悪魔紹介コーナー”

さて、そろそろ合体のコツが、諸君にもわかってきたころだろう。あとは経験ではなく、各人のセンスによっ

て、いろいろな悪魔を造ってみたえ。そこで提案があるのだが、諸君ら造った悪魔を雑誌別冊で発表すると

いうのはいかがだろうか。悪魔の造り方と、なぜその悪魔が自慢なのか、理由を詳しく書いて送ってくれ。悪魔のレベルが高いものや使えるものかわかり、自慢の悪魔ではない。私を“あっ！”と驚かせてくれる悪魔がいることを期待しているぞ。

あと先  
〒108 東京都港区赤坂2-19-13  
NS 高級ビルソフトバンク株式会社  
The スーパーファミコン編集部  
“雑誌別冊” へあまつくらば”まで





# すうはみワールド



■うちのクラスのNは、社会科の資料集の顔写真のところに、この雑誌のついでに渋谷洋一氏の写真を貼ってようこんでいる。

(東京都・フリテン)

■私の友人Kは「だーっ調子悪い／＼にが調子悪いかっていうとね」と聞いてもないのに理由まで言ってくれる親切なヤツです。

(佐賀県・もなかあずみ)

■大晦日の小林幸子は、サルweenに似ていた。さすが小林／＼

(岐阜県・源条舞人)

■友人Iは、十字ボタンに布をあ

てて、ザンギエフのスクリーンを出してくるが、この前セーターでやって、穴を開けていた。

(新潟県・こしひかり)

■友人Mは、買取り値段でなく、店員の人格で中古屋を選ぶ。

(大阪府・まんそぞ)

■修学旅行の自由行動にNS高輪ビル見学を提案し、友人3名に昇竜拳でツッコミを入れたのは、ボクです。

(滋賀県・たつたこQ)

■オレの年賀状は、年賀ハガキで出したにもかかわらず、正月の2、

3日前に友人宅に届いたそうだ。  
(栃木県・ナイスディ亜希子)

■「なんでとり年だとみんな雑の絵を描くんだろう」と言っていたM君は、年賀状にドーデー鳥の絵を描いて送ってきた。お、おそろべし……。

(東京都・ザ・グレートキム)

■うちの弟はよく寝言を言うのだが、この前「しゅけんつ」とか「アクアプレス」とか叫んでいた。

(富山県・紅真矢)

■オーストラリアにホームステイに行った私のいとこは、ステイ先の人に日本語を叩き込んだという強者だ。

(東京都・干禁文則)

■ボクのクラスのKは、はしを忘れたからといって、弁当を手で食べた。それ以来Kは宇宙人と呼ばれるようになった。

(新潟県・帝国軍皇帝)

■今年のお年玉は「現物支給」だった。

(埼玉県・龍虎の犬)

■M君は、クラスの男子数名のことを「アネキ、Rちゃんを「アネゴ」、Y君を「親分」と呼んでいる。

(高知県・がんばれノ 駒田)

■うちのクラスの男子は、いまだに「クリスマスキャロルのころに」を歌っている。

(大阪府・スラリン)

■ボクの友人Yは、体育や外での活動になると、必ず「足が動かなくなった」とか「わあ／＼足の血が止まった」といった、ふざけた理由で見学する。

(神奈川県・やせ犬)

■〇月〇日号のゴメンナサイがなくなるのはいつの日か、と思っているのオレだけだろう。たぶん。

(東京都・ハルゼー提督)

## こんなとき どうする?

### お 題

## ゲームをする暇がないとき

◎自分の学校の校長先生のテンブルに就きつけ、おもいっきり笑顔を作って「ボク、明日は休みがいいな」と言う。次の日ゲームで好きなだけできるよ。

(長崎県・飛べない黒チョコボ)

◎コントローラーをポケットに入

れてもち歩く。ゲームをしたくなったら、おもむきにボタンをカチャカチャ押す。

(大阪府・かぼちゃ)

◎いまの日本にそんな忙しいやつはいねえ／＼(世界ならいるかも)

(埼玉県・ムッキー／＼)

◎オレにゲームをする時間がないわけねーだろ／＼(つまり、一日中やっている)

(大阪府・石河力)

◎すみません。「暇」ってなんて読むスか?

(愛知県・虫2のセブンスター)

◎やっぱり夜に起きてするんだな。ただし次の日が超々むい。(このごろは、そこまでしてやるゲームが

少ないぞノ)

(兵庫県・灼熱の吹雪)

◎友人に「フッ、オレはゲームなんぞする暇がねえぜ／＼」とか言ってたことつけてがまんする。

(北海道・SPECTAL)

◎そのゲームのBGMをウォークマンで聞いている／＼

(滋賀県・明智光秀)

◎ゲームする時間がないだ？  
オレなんかスーパーファミもってないんだぞノ ゼーたく言うな／＼

(大阪府・サマーソールチョ)

◎作業をいまずぐ中断して、スーパーファミのスイッチをONにするしかありません。

(東京都・ケアルの三段活用)

◎暇ができるまでまち続ける。これが男じゃーノ

(岐阜県・ごつてエーでノ)

◎ゲームを売っちゃう。そうすればゲームをする必要なし。

(三重県・笑魔乱魔)

◎フッ、あきらめるしかねえな。

(福島県・ネモ)

## 次のお題は

## ゲームのしすぎで疲れたとき

# 彼の天職 彼女の転職

## お題 スライムの天職?

◆メガドラでぶよぶよに選んで落ちてきても、だれにもわからないだろう。

(岐阜県・ナツオ)

◆動くゴキブリホイホイ。消化機



能つき。  
(東京都・シドー皇子)

◆出張まくらノぶよぶよにして気持ちいいと、うけることまがいなし。

(三重県・メガドラユーザー)

◆ペットになる。犬やネコにわかる、新しいスターだ。

(福島県・坂本根聖)

◆ウィズVのスライムって、おもしろじゃありません? ゼラチンみたいで……やっぱりお子様用のおやつでしょう。

(東京都・カフェド・コトブリ)

◆一家に一匹のペットとして生きていく。

(新潟県・3×3がQ)

◆売り物のゼリーとすりかえ、「メーカーへ送りつける。」スライム入り危険、食べたら……うまくいけば2、3千万円には……。

(山梨県・さとっぴ)



次のお題は、  
チョコボ (ファイナルファンタジーシリーズ) の天職? 転職ノ

## 素朴な疑問

問 ほかの人のペンネームを使ってまかないのですか?

(東京都・トンナラ)

ボクは、始めてこういうハガキを出すのですが、ペンネームとは、どういふうに書けばいいのですか?

(兵庫県・堤武志)

答 ペンネームに関する質問2つです。まずほか

の人のペンネーム。有名なキャラクター名などをつける人は多いので、同じになることもあるでしょうが、人の真似をする、というのは失礼ですし、賞品発送での混乱を避けるためにもやめておいてください。次に、どういふうに書けばいいのですが、はっきりペンネームとわかれればそれでけっこうです。本名を書くのを忘れないで下さい。

# マンガ天国



骨太、私にはじめて聞いたときには、この原始人系の装束を想像しました。



あの冠、かぶってもしゃなくて侍の一部のような感じがするのは私だけでしょうか?



宿願で戦士を演ずる黒髪素子。しかし、こんなダジャレで死ぬのは、寂しすぎるぞ。



WHY  
……  
こちらは然の攻撃で倒れそうにもない人。だけど、放銃指にも耐えられるのか?



グラフみたいなじいさんが家族だったら……。明から晩まで、すくなくさそうだ。



この影を繰り返さないため、タイタンには、穆やかに生きて(?)もらいたい



宮城県 まめまめ

# 新作ソフト 言いたい放題

## 今回のテーマ 半熟英雄(スクウェア)

今回のテーマは「半熟英雄」。単なるシミュレーションゲームではなく、お笑いやパロディに富んだイベントが盛りだくさん。エッグモンスターなどの新システムもあるぞ。さて、みんなの評価はいかに。



### 〈よかったところ〉

笑いが絶えないところがよい。  
將軍の個性もいろいろあって楽しめた。

### 〈ここがちょっと〉

將軍の趣味を戦闘に利用できた  
らもっと面白かったと思う。

(秋田県・くす丸)

### 〈よかったところ〉

主人公のボケと泣き顔がかわい  
かった。とくに泣き顔はいっしょに  
同情しちゃうくらいかわいかった。

### 〈ここがちょっと〉

「シナリオ・城取り合戦」  
の繰り返し、とくに城取り合戦が  
ワンパターンなので飽きてしまう。

(埼玉県・ポロンゴ)

### 〈よかったところ〉

主人公のボケと大臣のつつこみ。  
また、エッグモンスターもいろいろ

ろいて笑える。

### 〈ここがちょっと〉

対戦ができればもっとよかった  
のに。あと、將軍の足が少し遅い  
と思う。

(広島県・土井彰)

### 〈よかったところ〉

多くのステージがあり、敵の大  
将もたくさんいて面白かった。

### 〈ここがちょっと〉

キャラの顔がみんな似ているの  
で、フィールド画面のとき集団で  
人を移動させるとだれがだれだか  
わかりにくい。

(京都府・田中敦)

### 〈よかったところ〉

エッグモンスターがユニーク。  
月一コマンドも面白い。あと、戦  
いで勝ったときの將軍の言葉が好  
き。

### 〈ここがちょっと〉

一度死んだ將軍を生き返らせる  
ことができないこと。また、温泉  
でHPを回復しようとしても、「あ  
たし」がいて回復できないときが  
ある。

(香川県・コイケさん)

### 〈よかったところ〉

奥が深い。イベントや話の始ま  
りや終わりが楽しい。

### 〈ここがちょっと〉

文字が少し小さい。もう少し大  
きくしてほしかった。

(広島県・新エッグマン)

### 〈よかったところ〉

エッグモンスターや、それぞ  
れのキャラクターの個性が強く、飽  
きずにゲームを進められる。

### 〈ここがちょっと〉

もらえる半熟値が少ないうえ、

レベルを上げるのがつらい。

(福岡県・マシュマロ)

### 〈よかったところ〉

コマンドの「おくのて」がとて  
も便利だった。ストーリーもなか  
な面白。季節の変化もわかり  
やすい。

### 〈ここがちょっと〉

戦闘でボタンを連打しなければ  
ならない。マウスに対応してい  
ればもっとよかったと思う。

(北海道・トンスラ)

### 〈よかったところ〉

エッグモンスターが笑わしてく  
れます。攻撃方法のネーミングも  
抜群。

### 〈ここがちょっと〉

「おくのて」の種類をもう少し増  
やしてほしかった。

(香川県・ゼウスのげんこつ)

## スクウェア

シリーズものの運命か、フ  
ァミコン版と対比しての感想  
が多いみたいですね。5年も  
前のソフトなのに、知ってい  
る人がこんなにいるとは思  
いませんでしたが(笑)。なか  
でもストーリー重視のシステム  
について意見が別れているよ  
うです。面数が増えた分、シ  
ナリオの間と間をつなぐイ  
ベントは面白くないと……ねえ。  
しかし、なんといっても半

熟のメインは多彩なバトルシ  
ーン! 意外と知られていな  
いのですが、將軍には得意な  
季節や地形をもっているやつ  
がいるのです。冬に強い! /  
とか、平地ならおまかせ /  
とか。そう、半熟バトルは単  
なる数値では表せないのです。  
そういうところを飽ませてブ  
レイすると、より一層ゲーム  
が楽しめるんじゃないかな?  
スクウェア宣伝部 惣水

## 豆知識

## スクウェアと「半熟英雄」

1985年前後のスクウェアの作  
品を見ると、「シューティングゲ  
ームのスクウェア」というイ  
メージが強い「テグザー」などは  
秀作の1つである。

ところが「ディープダンジョ  
ン」やFFが好評を得てから、  
徐々にRPGメーカー色が強  
くなった。一方、盛りだくさんの

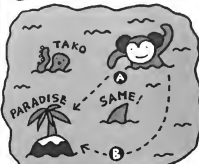
イベントやRPGのような成長  
システムを取り入れたシミュ  
レーションゲームも発表され、そ  
れが「半熟英雄」である。  
スーパーファミ版はシリーズ第2  
弾。音楽にすぎやまこういち氏  
を起用。前作でも好評だったエ  
ッグモンスターはかなりパワー  
アップしている。

## 次のテーマ

## 重装機兵ヴァルケン(メサイヤ)



# すうパラ美術館



神奈川県・水越尋子



東京都・みりおん



静岡県・エルシト前島聖美



ちょっとエッチなところが、とってもイイよね。こいうハガキも待ってまーすノ(なんてね笑)



こっちは姉さんです。うーむ、絵もとっても似てますね。



発売が楽しみ！本だよ。やっぱ、発売されたら買わなくっちゃね。



長野県・山野りこ



青森県・びてあ



長崎県・むらさき龍



東京都・つじたともひと



奈良県・もも山



大阪府・テレツボ



岐阜県・珠ひさや



茨城県・ダーシュ



新潟県・遠藤美恵子



新潟県・実代妹



新潟県・あてさき

樹木 みのたん

これまじリアルなエロシに描いたのだからエロいっていいよ。

僕いかに人面士に描いたのだからエロいっていいよ。

シンパなところないです。フリンクにのびた感じがいい。

これいかに人面士に描いたのだからエロいっていいよ。

あてさき

# テーマギャラリー

## お題 赤魔道士(FFV)

今回のテーマは「赤魔道士」です。しかも、今回の人気はファリスだったみたい。どうやらジョブによって好きなキャラクターが違ふみたいですね。今後のFFジョブのテーマが楽しみです!



**★大賞★**

愛知県・TAKA  
ファリスの赤魔道士が多いみたい。バツグンな赤魔道士っていいのかもしれない。バツグンな赤魔道士のイラストも送って!

群馬県・あるまにうむ

鹿児島県・海希さか

大阪府・まきまき

宮城県・とんかち

東京都・麗奈

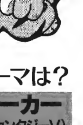
東京都・うにめいと



新潟県・磯貝CAIN



群馬県・磯貝CAIN



群馬県・磯貝CAIN



# 幻想倶楽部

## FFVよ! ボクたち私たちに感動をありがとう

★FFV、もうむちゃむちゃ最高でした。グラフィックは、えも言われぬ美しさ。いまでも耳から離れないサウンド。豊富なイベントと壮大なストーリー。どこをとっても言うことなし!

と、私は自信をもって言えます。エンディングはとくにすばらしい! 期待をはるかに上回るデキでした。それでは、FFVに期待して、しばし休憩を……。

(滋賀県・宴たけなわ)

★私の家には、FFのⅡ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴがありましたが、1回もプレイしたことがありませんでした。

でも、ひょんなことからVをプレイしてみたら、ハマっちゃってハマっちゃって、エンディングを見たときはうれしくて泣いちゃいました。何回見てもエンディングが変わるので、とっても面白かったです。

(新潟県・磯貝奈美絵)

れたFFV。いまでも、数々の感動のイベントを思い出すと、俺の感動は激しくなるぞ。

毎度ながら植松氏のミュージックの美しさには、改めて感心させられた。エンディングは、これほど凄いのはないと思わせるほどの凝りようだったし、エンディングが変わるのもグー。

FFシリーズは、ゲーマーの宝物だぜ!

(青森県・ギルガメッシュ)

## 人気ソフトの発売本数を増やせば……

★FFVの発売日に、ソフトを買いに来た人たちの行列を見かけたのですが、あまり見た目にも、いいものではありませんでした。こんなことがないように、人気ソフトの販売本数には、余裕をもたせてほしいと思います。売れるのがわかっているのだから。並んでまで、買うほうも買うほうですが……。

(三重県・メガドラユーザー)

## FFⅣはFFⅤよりも泣けました

★好きなゲームは、なんと言ってもFFⅣ。ボクはあの感動のストーリーが大好きだ。とくに、パロムとポロムがセシルたちを助けるために、自分たちを犠牲にしたときには、つい泣いてしまった。

(岡山県・FF命)

★FFⅣは、Ⅴよりも泣けました。とくに、パロムとポロムが石になっちゃうところ。悲しくて、だーだー泣いてしまった。それに比べてと、Ⅴは悲しくなかった。

(群馬県・ポコペン)

## “ないねの会”設立、そしてSOS……

★1月某日。友人KとYが、「ロマシング サ・ガの最後のボスの音楽っていいよねの会」、略して「いいよねの会」を設立。それに対抗した俺は、友人Hと「FFⅣの最終ボスの音楽は涙なしでは聞けないねの会」、略して「ないねの会」を負けずに

設立した。「いいよねの会」と「ないねの会」の冷戦状態が長きに渡って続いたが、突然現れた「エッグマンのテーマの会」の「引き抜き攻撃」によって、「ないねの会」は友人Hを失い、あえなく消え去ってしまった。

(宮城県・ざらめ)

## 昔はよかったと思う今日このごろ

★ボクは、FFをIからプレイし、もちろん「女神転生」や「マザー」などでも遊んでいます。これらのソフトが発売されたころは、まわりの友達ドラクエくらいしか知らなかったで、自分だけが知っている優越感があったけど、いまではそれらのソフトは人気が出てしまい、ほとんどの友達かほしがるようになります。なぜかさみしいです……。

みなさんは、こんな経験ありますか?

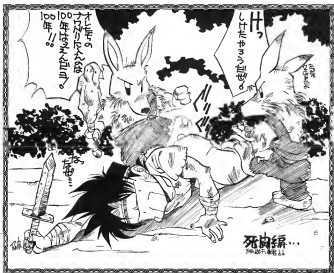
(兵庫県・昔がなつかしい)

うに見えてしかたがない。確かにファミコン時代にくらべると、グラフィックもよくなってるし、容量も多くなっているけど、ゲームの要素が画一化されてしまっていて、どのゲームで遊んでみても、同じようなものばかりでおもしろくない。グラフィックや容量が少なくても、ファミコン時代のほうが、いろんな要素をもったゲームがもう少しあったように思う。

売れたゲームを真似したものじゃなくて、完成度が多少低くてもいいから、なにかに新しいものを見せてもらいたい。

(東京都・おやしむし)

★最近のRPGは、どれも同じよ



勇者であると言われたアベルは、父を捨て母を捨て、大工見習いの仕事までを捨て冒険の旅に出た勇者アベル。そして、最初の仇敵が……つづく。

# わいわい フリーク

「バレンタインデーが日曜で  
くわしい」という話がありま  
したが、女の子の場合は義理  
チョコを配る必要がなくなっ  
てほっとしてたりして(笑)。

ちの近所のファミコンショ  
ブは、ソフトをデストブレ  
イさせてくれるので、高いスー  
ファミソフトを買うときでもあり

がたい。まったくスーフファミのソ  
フトは高価なので、こういう姿勢  
は評価できまね。

(広島県・ムツキ)

●これって、  
自分が買って  
みたソフトを  
デストブレ  
イさせてくれ  
るのですか？  
だったらす  
こいなあ。注  
目度が高いソ  
フトだけサー



鹿児島県・あほう

## ADVプリース!!

★いままで黙っていたが、もう我  
慢できない。たくさんのメーカー  
の人たち、アドベンチャーゲーム  
(ADV)を作ってくれ。殺人事  
件を解決したいんだ。

(宮城県・エイリアン太田)

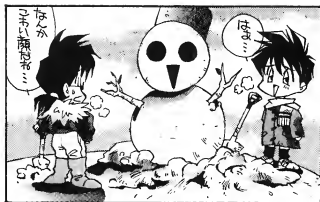


大分県・かつば

★ADVはどーしたー!? スー  
ファミが発売されて早くも2年以上  
たつ。なのに、ADVが1つもな  
い。ファミコンのころは、任天堂  
は「ファミコン探偵倶楽部」、デ  
ータースは神宮寺三郎シリーズ  
みたいに有名なADVがあったの  
に。コナミはPCエンジンで「ス  
ナッチャー」を発売するし。メー  
カーのみならず、そろそろスー  
ファミでもADVを出してください  
よ。お願いします。

(千葉県・藤川達也)

●こーやってADV希望者の声を  
集めてみると、ミステリー関係に  
人気が集まっているみたいですね。  
私などはすでに飽きて、500円以下  
で買える文庫本のミステリー推理  
小説で我慢しようかとも考えてい  
ますが(笑)。



ビスで遊べるようになってい  
るお店が多いですね。

2の前、FFIVをやっている  
と、いきなり友人がコント  
ローラーを抜いて、代わりにマウ  
スを差した。すると、なんとキヤ  
ラがどうし討ちを始めた。これは、  
マウスの呪いかもしれない。

(大阪府・ゆうぼう)

●マウス対応と書かれていないソ  
フトでマウスを使うのはやめまし  
よう(笑)。

僕が「真・女神転生」を始め  
て3週間くらいたったころ  
の話。レベルも83になって、あと  
少しでクリアだったのに、うちの  
姉ちゃんがかいつの間にかセーブ  
データを消していた。すごむかつ  
いたので、「レベル80以上上げる  
まで許さない」と言ってやった。す  
ると、本当にやるつもりなのか、



大阪府・みゆう

●まあ、役得だよ。ゲーム屋のバイトは、  
ゲームライターも役得かもしれない(笑)。

3日間でレベル64まで上がってい  
た。「レベル64まででいい」と言  
うと、「いや、悪いからまだやる」と  
言っているまも続いている。もうセ  
ーブを消したことなどどうでもい  
いから早くメガテンやらせろノ

(京都府・ポポコ)

●あらあら(笑)。責任を取らせ  
ようとしたのが裏目に出たみたいで  
すね。ハマってしまったお姉さん、  
ついでにエンディングまでいっ  
ちやいしょう(大爆笑)。

ひいちゃん、僕が「提督の  
決断」をやっているとき必ず  
よってきて、「それいけ、突撃だー」  
とか、騒がしてうるさい。とて  
も困っています。なんとかしてく  
ださい。

(東京都・バーウマン)

●うーむ、もしかして、第1次世  
界大戦を思い出しているのかな?



愛知県・とんぬら

●スーフミに聞かぬことならなんでもよい  
です(じや、前回のバレンタインネタは?)。



# FFVの達人

この手の自慢話は、先に送ってくれた人の勝  
ちてことで、恨みつこナシよ(笑)。

!! 僕の友達H君は、FFVを  
3日でクリアしちゃいまし  
た。その後、毎日自慢話を聞か  
されてます。FFVはそんなに簡  
単なんですか?

(新潟県・にるる)

!! 12月25日臨時増刊号21ペ  
ージで「FFVのすべての  
アビリティを覚えようとする根性  
のある人はまずいないだろう」と  
書いてあった。しかし、私は12月

17日にはすべてのアビリティ(100  
個)を覚えてしまった。私は  
根性があるのだろうか? それと  
もたのバカなのか?

(東京都・にとりゅうでみだれ  
うち//)

!! ついにFFV、全LV99、  
全ジョブマスター達成!!  
所要日数21日、所要時間114時間12  
分。計算すると、1日約5時間半  
やっていたことになる。これはち

よっと自分でもびっくり。そーい  
や、一日に21時間やっていた日もあ  
ったな(マジ)。

(京都府・西園寺寺持)

●ちなみに、12月17日とは、The  
スーファミ12月25日臨時増刊号の  
発売日です。あと、FFVが決  
て簡単すぎるゲームでないとい  
うのは、今回から始まる「FFV早  
解き大会」を読めばわかるでしょ  
う(たぶん)。

私 は、ドラクエVをより楽し  
もうと思ひ、形がかわい  
くて、片手で操作できるコントロー  
ラーを買ったんです。でも、私の  
両手は普通のコントローラーの  
感触が強く残っていて、左手がさ  
みしくてゲームに集中できないし、  
裏についている4つのボタンは見  
ないと押せない。何よりも、私の  
手が小さくて指がボタンに中途半  
端にしか届かないこのつらさ!!

それでも1時間ほど頑張っ  
て使ってみたが、だめだった。私に  
は合わなかった。まったくのむだ  
遣いに終わってしまった。

そんな私は、今度はコードレス  
コントローラーを買おうと思っ  
ている(え、もったもただって!?)。

(東京都・ブライの豚)



新潟県・星野夢子

●すうバラ担当老母で「一話聞いたらお  
姉さんです(笑)」今様ともよろしく。

●あのコントローラーって、右手  
に鉛筆をもってマップを書きつつ、  
左手で操作するためのものなんで  
すよね。慣れるとすごく便利だけ  
ど、最近のPRGはマップを自分  
で書く必要がないからなあ。

↑ heスーファミではじめて  
リ子のファリスを見たとき、  
「おい、か、かわいすぎるぞ」と  
思った。だが、実際にFFVをプ  
レイしてみて、あれだけかわい  
かったことも納得できた。

(高知県・がんばれ/駒田)

●そーなのです。ファリスは実  
は女性だったのです。私もプレイ  
してショックでした。しかし、海賊  
の親分を女性にするなんて、なん  
というシナリオセンス(笑)。クル  
ルもいい味出してるんだよね。

み なんかお父さんにスーファミ  
を占領されたとか、お母  
さんにスーファミを占領されたな  
ど言っているけれども、僕は  
それがとっでもうらやましい。な  
ぜって、スーファミに全然興味を  
ひっかけられもってないし、僕が  
スーファミをやり出すといやそう  
な目で見られるんだもん(怒)。1日  
いい、スーファミで遊ぶお父さん  
とお母さんを交換してくれー。

(北海道・1人ぼっちのマク)

●うーん。おそらく、ゲームのき  
らいなお父さんやお母さんのほう  
が多いのかな? でも、夫婦でゲ  
ームをやっている人もいますし、世



広島県・ながのせひろこ

●面白かったので採用しました。お返しい  
ないうに。

のなか広い、ってことかな?

友 人Sは、ゲーセンでゲーム  
をやるとき、必ず独り言を  
言います。まわりに人が多くい  
るときでも、絶対に「死ね」とか、「ち  
くしょー」とか、「ざげんか」とか、  
「うりやー」とか、「あー、はめら  
れたー」とか、ずーっとしゃべっ  
てます。そして、終わったときに

は「あー終わ  
った」と言っ  
て、僕の名前  
を呼ぶのです。  
Sはこの独り  
言に自分で気  
がついている  
のだろうか?  
もう、Sとは  
ゲーセンに行



●お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!

てん-くの源さん  
17 ちがひしゅん



IREM CORPORATION 1993.

きたくない! / と思う今日このご  
ろ。

(北海道・ガイレコヨコエ)

●なんか、にぎやかでいいですね  
(笑)。でも、ゲームセンターでぶ  
つぶつしゃべりながら遊んでる人  
っていますよね。

●お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!  
お姉さん! 一緒に遊んでください!

# すうはみパラダイス

## 12/25日臨時増刊号

### 読者プレゼント当選者

スーパーファミコンPRGソフト  
北海道・田中康則、北海道・吉野和則、秋田県・斎藤由紀子、宮城県・大河勝則、福島県・野川満雄、茨城県・吉田聡、千葉県・岩本英明、埼玉県・菊地信郎、東京都・高橋祐介、東京都・越智輝久、神奈川県・神田暢子、神奈川県・宮本直之、山梨県・佐藤篤、長野県・吉本かおり、新潟県・大原秀則、石川県・土屋昌隆、岐阜県・若林隆志、静岡県・佐藤昌幸、愛知県

・渡部博志、愛知県・小林秀和、京都府・岡崎雄二、大阪府・石原順一、大阪府・仲谷誠、兵庫県・林修司、兵庫県・坂井智子、広島県・山崎哲哉、山口県・太田邦明、香川県・大西好明、福岡県・関口康平、福岡県・渡部祐子

「真・女神転生」ソフト、テレカ  
東京都・畑中良和、神奈川県・吉川昭雄、岐阜県・伊藤博之、大阪府・福田敏彦、大分県・佐竹健治、北海道・石井信義、神奈川県・菅原玄次、静岡県・池田幸紀、愛知

県・松本聡、広島県・妹尾明美

GBソフト「アレサIII」テレカ  
北海道・山本大介、群馬県・浦出正和、大阪府・大沢昭俊、兵庫県・黒田奈緒、福岡県・奥永武夫

「クリスティーワールド」特別プレゼント

埼玉県・花田雅斗、兵庫県・田中明博、兵庫県・酒見薫、千葉県・神作正則、東京都・浜田紘一、神奈川県・安藤傑史、神奈川県・合谷拓樹、大阪府・吉田和宏、北海

道・内海美佳、宮城県・佐藤里美、群馬県・荒木重伸、埼玉県・佐藤久子、山梨県・小林紘士、山梨県・小林友貴、愛知県・瓜生健太郎、大阪府・浅倉貴光、兵庫県・田中克彦、大阪府・塩崎祐希、高知県・山崎千春、群馬県・桜井美里、神奈川県・加藤亮太、愛知県・森山千絵、大阪府・藤森暢彦、福岡県・御手洗透、ほか75名

## 12/25日号クリスマスプレゼントクイズ当選者

### クイズの答えB

- ①すぎやまこういちのゲーム大博覧会  
北海道・網森史泰、埼玉県・山崎浩司、栃木県・井下陽人、神奈川県・斎藤桂史、ほか6名  
②新明解国語辞典  
宮城県・辻智之、大阪府・松本和也、兵庫県・森尚弘、山口県・谷川直樹、ほか6名  
③RPG幻想事典  
東京都・奈良香織、奈良県・田辺

祐美、香川県・三笠和明、鹿児島県・武田善範、ほか6名

- ④RPG幻想事典日本編  
北海道・山田智宏、新潟県・水野義和、鳥取県・浜田康雄、福岡県・中山恵理、ほか6名  
⑤GS倶楽部東京都・甲斐田智子、愛知県・日比義之、兵庫県・真鍋剛、熊本県・高村祐介、ほか6名  
⑥ビジュアルグラフィティ  
秋田県・鈴木誠治、長野県・古川公弘、富山県・安藤幸輔、香川県・柴田衛、ほか6名  
⑦編集部オリジナルテレカ

- 千葉県・安室賢一、埼玉県・若嶺英明、石川県・中西宏明、滋賀県・阪東大輔、ほか6名  
⑧編集部オリジナルバインダー  
静岡県・島山優子、岐阜県・中村僚志、愛知県・藤東靖典、鹿児島県・浜山健一郎、ほか6名  
⑨編集部オリジナルステッカー  
岩手県・大野聡、茨木健・矢野慎太郎、愛知県・山崎美里、兵庫県・戸出喜久、広島県・大浦博、ほか15名

## 12/25日臨時増刊号バンクシス

### テムボーナスバズル当選者

北海道・西尾信也、青森県・小杉真由美、宮城県・高橋貴紀、福島県・熊谷俊、栃木県・菅野靖明、東京都・赤池正樹、神奈川県・草野尚、長野県・武重聡、静岡県・根上保彦、岐阜県・小嶋正樹、三重県・梅村政之、福井県・山口寛輝、滋賀県・北河芳隆、京都府・桑名直子、兵庫県・上木大輔、広島県・川上多佳子、愛媛県・松本高子、長崎県・石田秀紀、大分県・矢野洋、熊本県・坂本豊美

# 「すうはみパラダイス」おはがき大募集

「すうはみパラダイス」では次のコーナーの投稿を大募集します。  
★のコーナーは、毎回のテーマを各コーナーでご確認ください。次回からコーナーごとに商品が変わります。お楽しみに。  
★おねえさんとピーブくん  
おねえさんとピーブくんが、みんなのはがきに答えてくれるぞ。  
●すうはみワールド  
身のまわりの変なやつ、面白い話や出来事などを知らせてね。  
★彼の天職彼女を転職  
ゲームのキャラクターが、どんな職業に向いているか考えてね。  
●素朴な疑問  
ゲーム以外の、本誌についてのこととした疑問にお答えします。

★こんなときどき？  
お題の解決策やグッドアイデアを送ってね。  
●マンガ天国  
イラストギャグ、1コマ、2コマ、4コマのマンガを送ってね。  
★新作ソフトの言いたい放題  
お題のゲームで「よかったところ」と、「ここがちょっとだ」と思う点を書いてね。  
●イラスト  
「すうはみ美術館」テーマギャラリー」とともに、ゲームに関するイラストをお待ちしています。  
「テーマギャラリー」のテーマは「バーサーカー」です。  
●RPG幻想倶楽部  
君たちの好きなRPGを、ぜひ

盛り上げてくれ。  
●わいわいフリートーク  
スーパーファミコンにかんすることならなんでもいい。ゲーム業界にかんする出来事や意見なども書いてね。  
なお、応募のさいには、次の点にご注意ください。  
・住所、氏名、年齢、電話番号をしっかりと書くこと。ペンネームは必要の人だけ書くこと。  
・一枚のはがきに一つのコーナーだけ書くこと。  
・鉛筆書きや、カラーのイラスト、マンガの応募はご遠慮ください。  
なお、採用、不採用にかかわらず、応募作品は返却しませんのでご了承ください。

## あて先

〒100 東京都港区高輪2-19-13  
NS高輪ビル ソフトバンク(株)  
Theスーパーファミコン編集部  
「すうはみパラダイス」  
各コーナー係まで

## 2月19日の ゴメンナサイ

- p.32 3月19日→3月20日  
p.56 美少女戦士ー美少女雀士  
また、写真の上下が入れ替わっていました。  
p.118 地上線ー地上戦



# アンケートハガキの書き方 1-2-3



編集部へひとことの際は、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどなんでもお書きください。マークシートの欄は、下記の質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください。質問事項のなかで、\*印のついている番号は、上から順に塗りつぶしてってください。ハガキは、キリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

## マークシートの記入例

よい例

悪い例

\*印は次のように塗りつぶしてください。

年齢12歳



これから買いたいと思っているゲーム

010



## 1 性別

- ①男性
- ②女性

## 2 年齢

## 3 学校・職業

- ①小学校
- ②中学校
- ③高校
- ④大学・大学院
- ⑤短大・専門学校
- ⑥予備校
- ⑦事務職
- ⑧営業・販売職
- ⑨専門・技術職
- ⑩管理職
- ⑪技能・労務職
- ⑫自営業
- ⑬公務員
- ⑭自由業
- ⑮アルバイト
- ⑯主婦
- ⑰無職
- ⑱その他

## 4 SFCソフトの所有本数は？

## 5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

- ①ファミコン通信
- ②ファミリーコンピュータマガジン
- ③月刊PCエンジン

- ④マル勝PCエンジン
- ⑤BEEP / メガドライブ
- ⑥メガドライブFAN
- ⑦ログイン
- ⑧コンプティーク
- ⑨HIPPON SUPER
- ⑩マル勝スーパーファミコン
- ⑪電撃スーパーファミコン
- ⑫Vジャンプ
- ⑬その他
- ⑭面白かった記事をあげてください。（5つまで）
- ⑮面白くなかった記事をあげてください。（5つまで）
- ⑯RANDOM ACCESS
- ⑰顔
- ⑱スーパーファミDATA COUNTDOWN
- ⑲ALL GAME CHART
- ⑳ザ・テストプレイ
- ㉑ファイナルファイト2
- ㉒ドラゴンクエストII
- ㉓聖剣伝説2
- ㉔アレス・オブ・ファイア
- ㉕Pop'n'ツインビー
- ㉖ジャングルウォーズ2
- ㉗ジョジョの奇妙な冒険
- ㉘Dead Dance(デッド・ダンス)
- ㉙スーパーファミスタ2
- ㉚スーパーワゴンランド2
- ㉛精騎兵団ダンザルブ
- ㉜ノイギア
- ㉝ウルトラセブン
- ㉞USA ICE HOCKEY

## ⑳怒りの要塞

## ㉑イーハートウォ物語

## ㉒ファーストサムライ

## ㉓GO/GO/GOMO君(仮)

## ㉔セブテントリオン

## ㉕NBAオールスターチャレンジ

## ㉖つっぱり大相撲・立身出世編

## ㉗コラムス

## ㉘エリックの英語教室

## ㉙キャロットクラブ

## ㉚石鐘唱代のもう1回だけ言わせて／

## ㉛毎度お騒がせ大討論会

## ㉜悩んでるタール人を救え！

## ㉝シルヴァ・サーガ2

## ㉞早指し二段 森田将棋

## ㉟太閤立忠伝

## ㊱NBAプロバスケットボール

## ㊲デザート・ストライク

## ㊳FFVジョブJOB職業安定所

## ㊴メガテン合体企画・趣味の科学

## ㊵PCエンジン・趣味の科学

## ㊶すうはみパラダイス

## ㊷開幕！ スポーツ大特集

## ㊸すぎやまこういちのゲーム漂流記

## ㊹エキゾース・セートF1ドライバーへの軌跡

## ㊺奮き狼と白き牝鹿～元朝秘史

## ㊻伝説のオウガバトル

## ㊼アルバートオデッセイ

## ㊽バットマン・リターンズ

## ㊾三国志正史～天舞スピリッツ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿バグマン・リターンズ

## ㊿読者プレゼント

## ㊿付録・スターフォックス読本

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

## ㊿

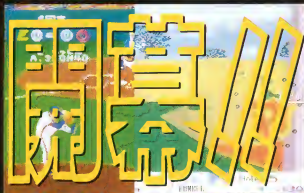


9 これから買いたいと思っているゲームはなんですか? (1つだけ) ゲームはメーカーの50音順に並んでいます。

| ナンバー | タイトル                        |
|------|-----------------------------|
| 001  | レイルロードタイクーン                 |
| 002  | お茶の間伝説                      |
| 003  | デュアルオブ〜聖霊球伝説                |
| 004  | スーパー競馬                      |
| 005  | デスブレイド                      |
| 006  | GO/GO/GOMO君 (仮)             |
| 007  | スーパーフルメタル                   |
| 008  | バートの不思議な夢の大冒険               |
| 009  | NBAオールスターチャレンジ              |
| 010  | ワンダーブック                     |
| 011  | スーパーエアダイバー                  |
| 012  | バイオメタル                      |
| 013  | 極                           |
| 014  | キネシス                        |
| 015  | スーパーラッシュショット                |
| 016  | レッドオクトーバーを追え!               |
| 017  | NBAプロバスケットボール               |
| 018  | デザート・ストライク                  |
| 019  | シムアント                       |
| 020  | パワーモンガー〜魔界の総略               |
| 021  | 夢幻の如く                       |
| 022  | NIGEL MANSELL F-1 CHALLENGE |
| 023  | 三国志正史〜天舞スピリッツ               |
| 024  | ノイギア                        |
| 025  | ザ・心理ゲーム〜悪魔のココロジ〜            |
| 026  | ドラゴンクエスト I・II               |
| 027  | ソルスティスII                    |
| 028  | ユートピア                       |
| 029  | ドラゴンズレジャー英雄伝説II             |
| 030  | バーコードバトル〜戦記                 |
| 031  | スーパーキックボクシング                |
| 032  | 織田信長〜覇王の軍団                  |
| 033  | CAPCOM'S NFL MVP FOOTBALL   |
| 034  | ファイナルファイト2                  |
| 035  | マスター・オブ・モンスターズ              |
| 036  | ブレス・オブ・ファイア                 |
| 037  | SD飛竜の拳 (仮)                  |
| 038  | スーパーチャイニーズワールド2             |
| 039  | 飛竜の拳S〜ファイティングウォーズ           |
| 040  | シェラザード伝説〜黄金の帝国              |
| 041  | 伝説のオウガバトル                   |
| 042  | 2020年スーパーベースボール             |
| 043  | 甲子園3                        |
| 044  | 魔虎の拳                        |
| 045  | 超魔大戦                        |
| 046  | パチンコ物語〜パチスロもあるでよ!!          |
| 047  | ビデオキッド                      |
| 048  | ファーストサムライ                   |
| 049  | トップレーサーII                   |
| 050  | ブルースブラザーズ                   |
| 051  | エルナード                       |
| 052  | リーディングカンパニー                 |
| 053  | 蒼き狼と白き牝鹿〜元朝秘史               |
| 054  | エア・マનેジメントII〜航空王をめざせ        |
| 055  | 太閤立志伝                       |
| 056  | アクションパチ夫                    |
| 057  | バッドマン・リターンズ                 |
| 058  | Pop'n Twinビー                |
| 059  | NFLフットボール                   |
| 060  | MADARA 2                    |
| 061  | スーパーノヴァ                     |
| 062  | ジョジョの奇妙な冒険                  |
| 063  | TRIF (トリフ) 〜大西部アニマルの秘宝〜     |
| 064  | 妖魔 (仮)                      |
| 065  | スーパーダンクスター                  |
| 066  | サーク                         |

| ナンバー | タイトル                   |
|------|------------------------|
| 067  | アルバートオデッセイ             |
| 068  | ファーストクイン               |
| 069  | Dead Dance (デッド・ダンス)   |
| 070  | USA ICE HOCKEY         |
| 071  | 怒りの要塞                  |
| 072  | 新剣伝説2                  |
| 073  | エキゾースト・ヒート〜F1ドライバーへの軌跡 |
| 074  | 早稲し二段 森田将棋             |
| 075  | ノスフェラトゥ                |
| 076  | シルヴァ・サーガ2              |
| 077  | モンスターメーカー3 (仮)         |
| 078  | エストポリス伝記               |
| 079  | グライヴスIII (仮)           |
| 080  | アミュージングドリーム            |
| 081  | ソード・ワールドSFC            |
| 082  | ザ・ラストバトル               |
| 083  | 熱血高校ドッジボール部 (仮)        |
| 084  | つばり大相撲・立身出世編           |
| 085  | アクタリオン (仮)             |
| 086  | メタルマックス2               |
| 087  | おなじりダンジョン              |
| 088  | コットン100% (仮)           |
| 089  | ザ・ソードマニアク              |
| 090  | スーパーバクトゥザフューチャー2       |
| 091  | モノポリ                   |
| 092  | マサカリ伝説・RPG編 (仮)        |
| 093  | 超電界大戦どらばっちゃん           |
| 094  | コスモギャング ザ バズル          |
| 095  | スーパーファミスタ2             |
| 096  | スーパーワゴンランド2            |
| 097  | スターフォックス               |
| 098  | ブラックアウト (仮)            |
| 099  | スーパークリングショット           |
| 100  | MOTHER 2〜ギャングの逆襲       |
| 101  | コスモポリスギャリバン (仮)        |
| 102  | スーパーボンバーマン             |
| 103  | スーパーバトルタンク             |
| 104  | 川釣り (仮)                |
| 105  | 新日本プロレスリング公認超戦士IN闘魂導師  |
| 106  | ドラゴンボールZ 超武闘伝          |
| 107  | 機動兵団ダンザルバ              |
| 108  | ザ・グレートバトルIII           |
| 109  | バトルテック                 |
| 110  | クラシック・ロード              |
| 111  | セブtentリオン              |
| 112  | 神龍紀オデッセリア              |
| 113  | F-1 GRAND PRIX PART II |
| 114  | The 麻雀・闘牌伝             |
| 115  | ヨッシーのクッキー              |
| 116  | フェイスボール2000            |
| 117  | 対局棋士ゴリアス               |
| 118  | イーハートヴォ物語              |
| 119  | 裏にのる                   |
| 120  | カリフォルニアゲームズII          |
| 121  | バズーノ 魔法世界              |
| 122  | ジャングルフォース2             |
| 123  | 大仁田博FMW〜キミは時代よりあつくれるか  |
| 124  | EDONO牙                 |
| 125  | DEVASTATOR (デバステイター)   |
| 126  | インターナショナル・テニスツアー (仮)   |
| 127  | バトルロード                 |
| 128  | 全日本プロレス                |
| 129  | ザ・ラス・オブ                |
| 130  | サージェントサンダース コンバット      |
| 131  | トルキンの「独断物語」            |
| 132  |                        |





今シーズンの行方と  
おススメのSFCスポーツゲームを紹介



# 野球

## 注目はやっぱり長嶋巨人! 松井、一茂は活躍するのか?

今年の注目は、なんといっても読売ジャイアンツ。あのミスター長嶋が12年ぶりに監督に復帰したと思えば、いきなりドラフトでスーパーキー松井秀喜を獲得。さらに息子の長嶋一茂をヤクルトから獲得と、数カ月のあいだに多くの話題をファンに提供。この勢いでイッキに優勝か?

### バは西武、もはや、巨、神の3つどもえだ!

今年のプロ野球を昨年の結果をもとにトレードや新入団、引退選手などを差し引きして予測してみると、やはりセ・リーグは昨年同様連戦になりそう。なかでも優勝の可能性の高いのがヤクルト、巨人、阪神の3チーム。

3チームのなかでも優勝候補筆頭は巨人。12年ぶりにユニホームを着た長嶋が監督になったことで多くの長嶋ファンは大喜び。また、自らスライディングの見本を示すなどの熱血指導により、選手のムードもかなり高まっている。もちろん戦力的に見ても大リーグのパーフェクト、スーパーキーの松井秀喜、眠れるスラッガーこと長嶋一茂がくわったことで、打線にも厚みを増し、投手陣の負担を軽くできるだろう。

巨人の行く手をさえぎるのは昨年優勝したヤクルト。ドラフトで高速スライダーを武器とする社会人No.1ピッチャー伊藤智仁を獲得。さらに、故障で戦線離脱していた川崎が復活して一季に投手王国が完成。去年、西武を苦しめた打線を組み合わせて考えれば、最も優勝に近いチームだ。

一方、去年の追い風にのりたいた阪神はどうか。野田を放出してオ

リックスから松永を、また台湾のエース郭季を獲得し大きな補強に成功したように思える。が、郭季に関しては外国人枠の問題がある。オマリー、パチンコは阪神打線から外すことはできないし、シーズンをととして使えば、野田の穴を確実に埋めると評判が高い郭季だけにこれは大きな問題だ。

以上の3チームを中心にベナントは展開していくと予想できるが、いずれも若い選手が多いだけにスタートダッシュが大切。とくにムード的に盛り上がっている巨人はスタートダッシュのよし悪しが、その後の結果に大きな影響をあたえる可能性が高い。

パ・リーグに関しては、今年も西武が決まりの可能性がある。デストラーデ退団は大きい。鈴木健や垣内など有望な若手を使えるということを考えれば問題ないだろう。むしろ故障しがちな投手陣のほうが心配。もし西武投手陣がくずれれば、西武を倒せる唯一のチーム、近鉄にも優勝の可能性もある。もちろん、近鉄が優勝するためには左のエース阿波野の復活が必要不可欠だが……。

いずれにしても、昨年以上に激しいベナントレースを期待したい。

昨年、全チームが60勝以上という激戦を見せたセ・リーグ。そしてドラマのような逆転劇で盛りあがった日本シリーズ。今年も長嶋親子にゴジラ松井と話題満載。まだまだJリーグ、大相撲には負けられないのだ!



## New 1 福岡ドームが完成!!

ドームといえは東京ドームが有名だが、福岡ダイエーホークスも今年からドーム球場がフルンチャイズだ。「福岡ドーム」は両翼100m、中堅122mとかなり広く、強肩外野手vs飛足ランナーなどダイナミックでスピ

ードのある野球が楽しめること間違いなし。また、屋根が開閉式なので雨の降っていない日には空の下で野球ができることも大きな特徴。ちなみに、こけら落としはベナント直前の4月2日、パ・リーグトーナメント大会。

## New 2 新球団名は「ベイスターズ」

横浜大洋ホエールズは今年から横浜ベイスターズへとチーム名を変更。企業名を外すことで地域との密着性を高めファンのさらなる応援に期待。巨人やダイエーもユニホームを一新。デザイン的にも面白いぞ。



## 各チームの戦力分析と、今年の注目選手は?

## CAENTRAL LEAGUE

|               |                                                                             |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| ヤクルト<br>スワローズ | ルーキー伊藤智仁の加入、川崎の復活で最強の投手王国が完成。攻撃陣は飯田のケガさえ治れば問題ナシ。1D&D野球で連続Vの確率は高い。注目選手：川崎健次郎 |
| 読売<br>ジャイアンツ  | 盛りあがるムードのなかでの心配は桑田と堀内コーチとの関係? 一茂、大森、元木、橋本のドラ1カルテットはそろそろ結果がほしい。注目選手：松井秀喜     |
| 阪神<br>タイガース   | 郭手を使うためにはオマリがパチョレックを外さなくてはならないのが痛い。田村が使えるだけに野田の穴を埋めるには投手がもう一人ほしい。注目選手：松永弘美  |
| 広島東洋<br>カープ   | 達川の抜けた穴は非常に大きい。投手陣も高齢化してきているので登板回数が無理がきかないか? 打線は前田、江藤、町田と前途有望だ。注目選手：前田智徳    |
| 横浜<br>ベイスターズ  | 盛田のケガは計算できる投手だけに大きな痛手。佐々木以外の投手では、昨年前半活躍した藤澤隆、有働がフルに活躍しないとツライ。注目選手：ブラックス     |
| 中日<br>ドラゴンズ   | どう考えても打撃、投手ともに手薄。打線では落合のほかに即本以上打てる打者がほしい。投手は中、与田に負担がかかりそう。注目選手：落合博満         |

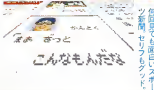
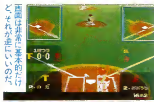
## PACIFIC LEAGUE

|                |                                                                             |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| 西武<br>ライオンズ    | テストラードの抜けた穴は大きい。鈴木健、堀内、森などには大きなチャンス到来。投手陣は工藤、渡辺の両方が活躍すれば優勝確実。注目選手：鈴木健       |
| 近鉄<br>バッファローズ  | 打線はレイノルズの加入もあってさらに厚みを増した。問題は投手陣だが阿波野野矢復活すれば西武を倒せるかも。野茂、赤堀は問題なし。注目選手：阿波野秀幸   |
| オリックス<br>ブルーエフ | ここ2年は最終的にAクラスだが、スタートダッシュにつまづいている。野田、西本の加入で投手力をアップしただけに、スタートダッシュが大切。注目選手：西本聖 |
| 福岡ダイエー<br>ホークス | 新ドーム、新ユニホームで気合いが入るところだが、プーマーの退団により攻撃力がやや落ちた? いい外国人がくれれば期待できる。注目選手：佐々木誠      |
| 日本ハム<br>ファイターズ | 毎年、強いのが割りのよくわからないチーム。金石が昨年の負けを充分にして、西崎が15勝すれば打線がいいだけにAクラスの可能性もある。注目選手：西崎幸広  |
| 千葉ロッテ<br>マリナーズ | 宇野の加入は見る側に面白さを感じさせるということではおおいに意味あり。新外国人ホルムも加入して、投手が抑えられAクラスも。注目選手：宇野勝       |

## スーファミで遊ぶならこんな野球ゲームは!?

## スーパーファミスタ(ナムコ)

ひとくちに野球ゲームといってもいろいろあるが、正統派野球ゲームのなかで最も多くのファンに選ばれているのが、この「ファミスタ」シリーズだ。このシリーズの人気の秘密は、抜群の操作性を基本としたうえでのさまざまな企画や演出。このSFC版では多くの色



数を使ったグラフィックや拡大機能を使ったスポーツ新聞やドラフトモードでの選手補強など、これまで以上に凝った演出がなされている。もちろんメインは人間同士の対戦。熱いぞ!



## ●楽しいドラフトモード



## ●熱いALL STAR GAME



## ついに! スーパーファミスタ2

今年のプロ野球の盛り上がりに合わせてように、スーパーファミスタの続編が登場する。続編といっても単に選手のデータが新しくなっただけじゃない。今度の目玉は「君がヒーロー」モード。コンピュータに自分に合った選手を作ってもらい、その選手を好きなチームに入団させてプレイできるのだ。「オレの手で長嶋巨入を倒してやる!」なんてのも、なかなか楽しいのでは。



コンピュータ対人戦も楽しめる  
ファミスタの醍醐味はここ

コンピュータ対人戦も楽しめる  
ファミスタの醍醐味はここ

# 白熱プロ野球ガンバリグ'93(エピック・ソニー)

## 選手の調子が一目でわかるんだ!

ガンバリグは一見すると非常にオーソドックスな作りの野球ゲームだ。実際に選手に好不调があったり、バッティングや守備の練習モードや12球団から好きな6球団を選んでリーグ戦を行うことができるペナントモードなど、

表裏豊かな選手たち!



ユニークな要素がたっぷり含まれている。もちろん操作性もなかなかいいので、楽しく遊べるぞ。



## スーパープロフェッショナルベースボールII(ジャレコ)

### T V中継ライクな画面が特徴だ!!

見下ろし型の視点が多い野球ゲームのなかで、T V中継を思わせる3 D画面を採用しているのが、この「スーパープロフェッショナルベースボールII」の特徴だ。また、ピッチャーとバッターに8等身キャラ



を採用しているの、リアルな感覚で遊ぶことができる。フライング時のビジュアルやファールでしか見られない看板もしっかり描かれているなど、演出面も見逃せないぞ。

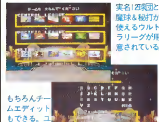


数ある野球ゲームのなかでもひととき個性の的なのが、このゲーム。というのも、アニメやマンガの世界でしか見られない魔球や秘打が使えるからだ。しかも、登場する選手は全12球団実名なので、魔球

## ウルトラベースボール実名版(カルチャーブレーン)

### 数々の魔球が使えるエンターテインメントゲーム

に挑戦する清原といった、ユニークなシチュエーションも設定されていて実現できるぞ。そのほか、自分でエディットしたチームでペナントレースも戦えるなど、いろんな楽しみ方ができるのだ。



実名12球団と、魔球と秘打が使えるウルトラリーグが用意されている。



これは、好きなだけ打てるバッティング練習モードだ。

## Oh! SPORTS GAME

面白いスポーツゲームとって、真っ先に思い浮かぶのはナムコのファミスタシリーズだ。もちろん、好きな理由は抜群の操作性を実現したうえで、企画、演出のよさだ。S F C版も編集部ではしょっちゅう対戦が行われているんだけど、他機種のファミスタと違うのは後半に逆転劇が起きることが多い。とくに編集部のROMではこの現

象が多く、ついには「Namco Entertainment System」(略してN E Sだ)と名づけて呼んでいるのだ。もちろんプログラムの見れば、そんな演出はなされていなく、と思うんだけど……。まあ、本物の野球も昨年の日本シリーズのようにゲームみたいな逆転があるし、ゲームも負けてられないね。

(本誌ライター・森崎雄司)

## 私のスポーツゲーム Best5

|   | ゲーム名             | メーカー名 | 機種          |
|---|------------------|-------|-------------|
| 1 | ワールドスタジアム'91     | ナムコ   | PCエンジン      |
| 2 | ワールドコート          | ナムコ   | PCエンジン      |
| 3 | スーパーフォーメーションサッカー | ヒューマン | スーパーファミコン   |
| 4 | スーパーファミスタ        | ナムコ   | スーパーファミコン   |
| 5 | ファミスタ'93         | ナムコ   | ファミリーコンピュータ |



# 大相撲

## こうして波乱の年は幕を開けたッ!

大関の優勝に始まり、初の外国人横綱の誕生や、最年少大関の2代目貴ノ花など、最近何かと話題の多い相撲界。波乱含みで始まった平成5年は、相撲界にとってどのような1年になるのだろうか。



平成5年1月27日。この日の相撲界は、大関の初の外国人横綱昇進と史上最年少大関貴花田の誕生で賑わうはずだった。ところが、その同じ日の夕方、宮沢りえが貴花田改め貴ノ花との婚約解消の記者会見を行ったから、さあ大変。テレビはもちろん、各種マスコミまで、貴ノ花の話題一色になってしまった。去年の10月に婚約が発表されたときには、世紀のカップルとして騒がれていたのが、わずか3カ月あまりで大破局。

その後、香港巡業では、曙・貴花田ともに元氣なところを見せていた。

ところで、今後の2人の課題だが、横綱曙は、現在210kg以上の体重にある。東関根方が現役高見山

時代に優勝を飾った最盛期には180kg台であった。大型力士にとって体重をコントロールできるかが、今後の活躍を占うポイントになるだろう。一方、貴ノ花は、以前から言われていた押し相撲への対策だ。ひいては、これが苦手力士をつくらぬことになり、平幕への取りこぼしを抑えることになる。どうやら平成5年の大相撲は、波乱の幕開けになりそうだ。



史上初の外国人横綱となった曙。外国の新聞でもトップを飾るニュースとなった。

## スーファミで遊ぶならこんな相撲ゲームは!?

### スーパー大相撲 ～熱血大一番 (ナムコ)

豊富な技とナムコ独自の楽しい雰囲気魅力の相撲ゲーム。ABボタンと十字ボタンの組み合わせだけで操作ができるのも魅力。それでいながら使える技は22種類。場面に応じた技の使いわけも楽しめるってワケだ。

気になるモードは3つ。なかでも「横綱への道」は、自分の力士を5年間かけて横綱にするというもので、自分なりの力士を成長させられるところが楽しい。グラフィックもぼのぼのとしたもので、気軽に楽しめるソフトだ。



グラフィックはナムコ特製のぼのぼのしたもの。操作も簡単で初心者でも楽しめる。



投げや突きや押しなど、技も豊富。力強いにも見えるが、なかなか、慣れが必要。

### 大相撲魂 (タカラ)

「スーパー大相撲」とは対照的に、リアルなグラフィックで迫ってくるのが、この「大相撲魂」だ。

大きく違うのは、操作性。なんとこちらはコントローラーのボタンをすべて使う。そのため最初のうちはけっこうわかりにくいのが、各ボタンに「押し」や「投げ」などの

効果が分担されているので、慣れてしまえば思い通りにマイキャラを操作できるようになるだろう。自分の力士を育てるモードもあるので、かなり充実した大相撲が楽しめる一本だ。

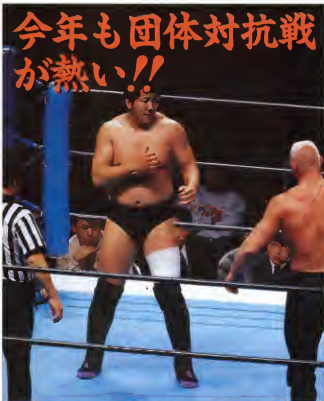


ボタンによって技を使いわけることができ、「道」にはめづかっているらしいところだ。

# プロレスリング

数々のプロスポーツのなかで、独特の道を歩み続けるプロレスリング。ここ数年、分裂〜新団体設立を繰り返し、ついに団体数は史上最高の15(16?)にまでふくれあがった。'93年は団体同士の交流戦が熱いぞ!

## 今年も団体対抗戦が熱い!!



史上最高の15団体になって選手層が薄くなったのかどうかは知らないが、去年から目立つのは団体同士の対抗戦。今年も新日本プロレスvsWARと女子プロオールスタ

一戦を中心に、さらに激しい戦いが行われること間違いナシ。もしかしたら、いままで考えられなかった夢のカードも見られるかもしれないぞ。

## 団体数は史上最高の15だ!

| 団体           | おもな選手                         |
|--------------|-------------------------------|
| 全日本プロレス      | ジャイアント馬場、ジャンボ鶴田、三沢光晴、川田利明     |
| 新日本プロレス      | アントニオ猪木、長州力、藤波辰巳、武蔵敬司、ライガー    |
| FMW          | 大仁田厚、ターザン後藤、工藤めぐみ、コンバット豊田     |
| WAR          | 天龍源一郎、ウルティモドラゴン               |
| ユニバーサルプロレス   | グラン浜田、ザ・グレート・サスケ(みちのくプロレスと提携) |
| 藤原組          | 藤原喜明、石川雄規                     |
| UWFインターナショナル | 高田延彦、山崎一夫、安生洋二、田村潔            |
| RINGS        | 前田日明、佐竹雅明、長井満也、角田信朗           |
| W☆ING        | 松永弘弘、ミスターボーゴ、徳田光輝、金村ゆきひろ      |
| オリエンタルプロレス   | 高杉正彦、板倉広                      |
| NOW          | 椎新力、上田馬之介、ケンドー・ナガサキ           |
| PWC          | ジョージ高野、高野俊二                   |
| 全日本女子プロレス    | ブル中野、アジャコング、北斗星、山田敏代、豊田真奈美    |
| JWP          | デビル雅美、尾崎真弓、ダイナマイト関西、キューティ鈴木   |
| L.L.P.W      | 風間ルミ、神取恵、ハーレー斎藤               |

## 天龍vs猪木(3月)をはじめ、夢の対決が見られるかも…!

昨年の新日本プロレスvsWARの抗争をきっかけに、盛り上がりを見せた団体対抗戦だが、今年は昨年以上に盛り上がる傾向にある。

すでに1月4日に天龍vs長州という大物対決が行われ、勝者の天龍に猪木が挑戦状を叩きつけたことはプロレスファンならすでに承知のとおり。このまま新日vsWARの戦いが進んでいけば、天龍vs藤波、vs藤崎三銃士など新鮮なカー

ドが見られることになる。

また、同様に大きな注目を浴びているのが全日本女子を中心にした全団体参加のオールスター戦。その第1弾は4月2日に行われることが決定。この興業は歴史的に価値があるだけでなく、堀田vs関西(決定)や北斗vs神取(予定)など、夢のカードが組まれることが予想されるだけに、ファンなら必ず見ておきたいところだ。

そして、昨年末UWF系のファンに大きなショックを与えた藤原組の解散。正確には藤原組から船木、鈴木など7人が離脱という形。このことは藤原組ファンにとっては悲しいことだが、考えようによ

っては藤原喜明が他団体のリングで見られるという可能性が高くなった。現在(1/29)ははっきりしたこととはわからないが、新日本、リングス、Uインターの3団体の可能性が予想されている。もしそうならvs天龍、vsハン、vs高田というカードが見られるかもしれない。

もちろん藤原組を脱脱した船木誠勝、鈴木みのるの去就もおおいに気になるところだ。



L.P.W.の船木との対決を演じる北斗星。その相手はスティーブ・オースティン

## こんな対戦が見たい!! Best5

- 1 前田日明(RINGS)vs高田延彦(UWFインター)
- 2 藤原喜明(藤原組) vsV. ハン(RINGS)
- 3 北尾光司(空軍道) vs前田日明(RINGS)
- 4 W. シヤムロック(藤原組) vsD. フライ(RINGS)
- 5 デビル雅美(JWP) vsブル中野(全女)



天龍に挑戦する猪木。リング上は久しぶりか?

## スーファミで遊ぶならこんなプロレスゲームは!?

スーパファイヤー  
プロレスリング2 (ヒューマン)

マニアックで種類豊富な技と、個性豊かなレスラーで人気の「スーパファイヤープロレスリング」。このパート2では、システムこそ変わらないものの、登場



レスラーのそれぞれには個性のある必殺技が用意されているのだ。おまけに隠し技もあるぞ。

るレスラー、使える技とも増え、さらにマニアックでダイナミックな遊び方ができるようになった。また、マルチタップを使用することにより、4人参加のタッグマッチ対決が可能になったことも大きな特徴。これで、対戦プレイもさらに盛りあがるだろう。



## 大仁田厚FMW (ボニーキャニオン)

大仁田厚といえばFMW、FMWといえば、反則アリのストリートファイトや、大流血もあたりまえのデスマッチだ。ということで、このゲームの特徴も当然デスマ

大仁田厚といえ、なんといつもFMWだ!



FMWならではの電撃必殺技、あやうしな演出も盛り込まれている。

チモードがあるところ。電流や有刺鉄線、金網、地雷など、本物よりもスゴイ強烈なデスマッチを実現しているだけに、ゲームではさらなるハデな演出が見られることになるだろう。みんなでファイヤーするしかないぞ!



## ● Oh! SPORTS GAME

昔はさ、スポーツゲームが発売になると、だいたいこのメーカーでも編集部対抗ゲーム大会を開いてたわけ。そのころのゲーム大会って、なんか雑誌の威信を賭けて、どっちが勝つって、話しがきつて、勝つまでは「上の命令絶対服従」ハラキリ型のところもあって、ヘンだったよ。オレなんかBEEPの出で、そんなの気に入ったことな

かったけど、各誌の選手のなかには緊張で汗ダクヤツとか、顔がビクビクしてるヤツとか、話しかけても答えないヤツとかいっぱいいた。そうかと思うと電話口で青ざめながら試合経過を報告するヤツもいたり、尋常じゃない異次元世界が広がっていたんだ。ま、んなことどうでもいいのか。

(謎の編集者! トル・サミー)

新日本プロレスリング  
超戦士 IN 闘魂尊夢 (パリエ)

このゲームにはタイトルが示すように、新日本プロレスの有名人レスラーが多数登場する。登場選手は長州力、藤波辰巳、ライガー、ザ・グレート・ムタ、ビックバン・ベイダーなど、全部で10人。もちろん各選手はそれぞれに必殺技など個性的な特徴をもっているのだ。



キャラクター紹介もラフに描かれている。キャラクターを使って、カクテルを飲むこともできる。

ゲームモードは好きなキャラを選んでそのほかの選手を倒していく勝ち抜き戦と、人間同士のバトル。マルチタップを使えば4人でのタッグマッチもできるぞ!



選手の顔や、コスチュームも実際に再現されているので、美しい。

## 全日本プロレス (メサイヤ)

メサイヤから登場するのはジャイアント馬場監督による「全日本プロレス」。ジャンボ鶴田、三沢光晴、川田利明、スタン・ハンセンをはじめとした全日本プロレスの強豪16人の選手が登場し、現在マットで練り広げられている熱い戦いをそ



これは馬場と三沢、鶴田と三沢、現役と引退の対決、熱い戦いを繰り広げられている。



のままゲームで再現。16メガの大容量により各選手の技を合わせると、なんと300種類。また、観客のかけ声や、各選手特有のパフォーマンスなども忠実に再現。リング上での戦いを臨場感たっぷり味わえる演出がナイスなのだ。

## 私のスポーツゲーム Best5

|   | ゲーム名                                  | メーカー名 | 機種          |
|---|---------------------------------------|-------|-------------|
| 1 | プロ野球ファミリースタジアム                        | ナムコ   | ファミリーコンピュータ |
| 2 | バレーボール                                | 任天堂   | FCディスクシステム  |
| 3 | ベストプレープロ野球                            | アスキー  | ファミリーコンピュータ |
| 4 | ファミリーテニス                              | ナムコ   | ファミリーコンピュータ |
| 5 | THE AQUATIC GAMES STARRING JAMES POND | EA    | GENESIS     |

# サッカー

押しも押されぬサッカーブーム。いまでは、野球よりサッカーのほうが好きだ、という子供が増えている。そのブームを支えているのはやはり「Jリーグ」だろう。このコーナーではJリーグについて見ていこう。

## Jリーグを引っ張るヴェルディとマリノス

昨年から異常なほどの盛り上がりを見せているJリーグ。そのJリーグが、いよいよ5月5日から開幕する。開幕戦は、ヴェルディ川崎と横浜マリノスの激突となった。この試合は、NHKによって全国生中継される。

この2チームは、人気、実力ともに現在のJリーグを引っ張っている。この2チームによって、1993年のJリーグチャンピオンが争われるだろう。

ヴェルディ川崎は、昨年の「Jリーグナビスコ杯」のチャンピオン。日本代表を6人も抱えており、本来の実力を出し切れればチャンピオン最有力チームである。しかし、チームの平均年齢が高く、連戦が続くと体力的に辛くなるなどの不安材料がある。また、三浦、ラモスとともにチームの柱だった北澤が、昨年12月の試合でアゴに相手選手のヒザ蹴りをくらひ、骨折の

重傷を負ってしまったのが痛手である。リハビリによる、選手としての体力低下が心配されている。Jリーグ開幕時には、ぜひ長髪をなびかせた元気なプレイを見せてほしいものだ。

対する横浜マリノスは、ヴェルディ川崎を今年の元旦の天皇杯サッカーで打ち破り、サッカー日本一に輝いたチーム。また、対ヴェルディ川崎戦には公式戦で12連勝中（アマチュア時代をふくむ）と、「ヴェルディ川崎を倒し得る唯一のチーム」である。開幕戦でヴェルディ川崎に勝ってしまえば、そのまま波に乗って、首位を独走する可能性を秘めている。難を言えば、緊張感が途切れたときに意外な弱さを見せる点。ナビスコ杯では7位と惨敗している。シーズン中に勝利へのどん欲さを失わないければ、ヴェルディ川崎との素晴らしい優勝争いを見せてくれるだろう。



う。

さて、ヴェルディ川崎、横浜マリノスの2強が群を抜いているように見えるJリーグだが、ほかのチームも熱しているわけではない。

鹿島アントラーズは、ナビスコ杯でベスト4入りを果たしたチーム。世界のスーパースター、ジーコをゲームメーカーにすえて、上位進出をねらっている。

清水エスパルスは、静岡県出身者を集めた「市民」チーム。ミランニージャとトニーニョの元ブラジル代表コンビらの活躍でナビスコ杯ではヴェルディ川崎に次いで2位になっている。ナビスコ杯決勝では、ヴェルディ川崎の三浦（和）と清水エスパルスの三浦（泰）の兄弟対決が話題になったのは記憶に新しい。清水エスパルスも、台

## Jリーグ参加チームリスト

| チーム名      | ホームタウン    | 中心選手                      | 備考                                                |
|-----------|-----------|---------------------------|---------------------------------------------------|
| 鹿島アントラーズ  | 茨城県鹿嶋市    | ジーコ、アルシルド、黒崎、長谷川          | ナビスコ杯ベスト4。ジーコを中心としたラテン系の強いサッカーを目指す。               |
| ジェフ市原     | 千葉県市原市    | バベル、フランク、中西、下川            | 鋭敏なディフェンスをベースに、スピーディーでエキサイティングなサッカーを目指す。          |
| 浦和レッズ     | 埼玉県浦和市    | 福田、柱谷（幸）                  | 天皇杯ベスト4。サッカーが盛んな浦和を拠点として、つねに優勝を争えるチームを目指す。        |
| ヴェルディ川崎   | 神奈川県川崎市   | 三浦（和）、ラモス、北澤、武田、柱谷（哲）、都並  | ナビスコ杯優勝。天皇杯準優勝。20年以上前からプロ化を考えて作られたチーム。優勝への最有力チーム。 |
| 横浜マリノス    | 神奈川県横浜市   | 松水、井原、勝矢、山田、神野            | 天皇杯優勝。88～89年にかけて、黄金時代を築いていたチーム。打倒ヴェルディの一番手。       |
| 横浜フリューゲルス | 神奈川県横浜市中区 | 小杉、梅澤、チェローナ、高田、大塚         | 世界の強豪チームで主役となっているゾーンプレスを取り入れ、質の高いサッカーを目指す。        |
| 清水エスパルス   | 静岡県清水市    | ミランニージャ、トニーニョ、三浦（泰）、堀池、沢登 | ナビスコ杯準優勝。Jリーグ中、最も地域密着度が高いチーム。選手に静岡県出身者が多い。        |
| 名古屋グランパス  | 愛知県名古屋市中区 | ジョルジーニョ、リネカー、小倉           | ナビスコ杯ベスト4。思い切ったチーム強化と設備投資を行う。                     |
| ガンバ大阪     | 大阪府吹田市    | 永島、磯貝                     | 「魅せる／勝つ／楽しむ」をスローガンとしている。活躍が期待されていたエジナドが急死。        |
| サンフレッチェ広島 | 広島県広島市    | 風間、チエルニ、前川、森保、高木          | フェアプレーを重点にしたヨーロッパスタイルのサッカーを目指す。                   |



風の目になることは間違いないだろう。

ところで、Jリーグの人気アップにともない、実際のサッカーの実力も増してきている。アジア杯やダイナスティ杯優勝がそれを表している。その実力が本当に世界で通用するのだろうか、今年の4月に行われるワールド杯アジア予選で試されることになる。

サッカーのワールド杯といえば、世界最大のスポーツの祭典といわれている。1968年のメキシコオリンピックで銅メダルを取ったことのある日本だが、ワールド杯には一度も出場していない。ぜひ、ワールド杯アジア予選を突破し、Jリーグ人気をさらに盛り上げて、シーズン開幕にはずみをつけてほしい。



## スーファミで遊ぶならこんなサッカーゲームは!?

### スーパーフォーメーションサッカー(ヒューマン)

スポーツゲーム作りに定評のあるヒューマンが、91年12月13日に送り出したサッカーゲームが、「スーパーフォーメーションサッカー」だ。

サッカーゲームといえば、サッカー場を横から見るタイプのゲームが多いが、このゲームはゴールを正面に見るアングルで展開する。これは、スーパーファミの拡大縮小機能を利用したもの。3D風フィールド画面が非常に斬新である。また、画面の手前、奥と攻めるゴールが入れ替わるので、1試合中



でも変化に富んだプレイが可能だ。全体的には、かなりシンプルに作られている。そのぶん、キャラクターのあらゆる動作が方向キーとボタン2つでできるなど、操作性もよいので、人間どうしの対戦プレイはなかなか面白い。



### キャプテン翼Ⅲ(テクモ)

スポーツゲームに“コマンド入力”を取り入れて、人気漫画「キャプテン翼」をモチーフにして作られたゲームが「キャプテン翼」シリーズである。スーファミ版は、ファミコン版より定評のあったゲームシステムに、スーファミのグ



ラフィック機能を最大限に生かしたものにしている。ストーリーは、翼をはじめとする全日本ジュニアチームの面々が、サッカーの腕を磨きつつ、世界の強豪チームを相手に戦っていくというもの。「キャプテン翼」の漫画のファンなら、すごく感情移入できる作りになっている。

また、RPGのように各選手が成長していくのと、コマンド入力方式でアクションゲームの要素がないため、だれでもゲームを進めていくことができる。

## Oh! SPORTS GAME

「ファミスタ」関係は始めから頭がない私でも、5つに絞るは難しかった。「ハイパーオリンピック(コナミ)」、「ワールドカップ(テクモ)」などのアーケードものや、ファミコン用「ファミリーボクシング(ナムコ)」、「ジェネシス用「BU DOKAN」」などもランクインさせたかったんだけど、すぐ決まった1位以外は、機種やジャンルに偏

りがないように考慮した。ビンボンなど15種類のゲームが入った「TV GAME 15」は、私の日常生活に、テレビゲームを睡眠や食事と同じように位置づけしてしまっただけのシンプルなものだったが、だからこそだれもが夢中になった。これこそゲームの真髄だよ。(本誌ライター・ホンダへるの)

## 私のスポーツゲームBest5

|   | ゲーム名        | メーカー名     | 機種          |
|---|-------------|-----------|-------------|
| 1 | TV GAME 15  | 任天堂       | TV GAME 15  |
| 2 | キャプテン翼      | テクモ       | ファミリーコンピュータ |
| 3 | ティードオフ      | デーカン(テクモ) | アーケード       |
| 4 | 熱血高校ドッジボール部 | テクノスジャパン  | ファミリーコンピュータ |
| 5 | ボールプレイヤー    | ルーカスフィルム  | アップルⅡ       |



# ゴルフ

ジャンボ・イヤーといわれた92年のゴルフ界。今年、ジャンボの独走を止められるのはだれか!? 一方、新旧交代を告げた女子プロでは、それに新世代プロは続いていけるのか!? 92年を振り返りながら見ていこう。



## 今年の賞金王もジャンボか!?

92年度のゴルフ界を盛り上げた第一人者といえば、やはりこの人をおいてほかにいないだろう。2年ぶり7度目の賞金王、20試合で6

勝、そして史上最高額の1億8,681万円と、まさにジャンボ・イヤーといってもいい一年だった。しかしながら、国内無敵といわ

れるジャンボにも海外ツアーでの活躍がないのがさびしいところ。4月に開催されるマスターズへの招待状を手にするはずのジャンボ。今年こそは精神面の弱さを克服して、世界の権舞台でも堂々と渡り合ってほしいものだ。

さて、これが今年一番の課題だが、ジャンボの独壇場を食い止めるプロが出てくるかどうか。昨年マスターズに出場した尾崎直道、打方改選で兆しが見え始めた中島常行、アメリカツアーテストにト



ップ合格した倉本昌弘。彼らの活躍がなければ盛り上がり欠け、ファンも離れてしまうだろう。

## 新旧交代で乱世を迎える女子

毎年、新人プロには期待の目が注がれている。昨年丸山茂樹や福岡見子、服部道子らの新世代プロが誕生したが、期待はずれといってもいい結果になってしまった。経験がものをいう競技だけに、最初の数年はやはり苦労するだろう。

そのなかであって、女子プロには新旧交代を感じさせる動きがい

くつかあった。プロ10年目にして賞金王を獲得した塩谷育代だ。賞金総額5,780万円と、低い数字ではあったが、岡本綾子をはじめ6人がひしめく賞金王レースを制し、まだまだレベルアップを続ける余地がある30歳という年齢が、これからの女子プロに交代劇を告げたといってもいい。

## スーファミで遊ぶならこんなゴルフゲームは!?

### T&Eソフト

### 3Dゴルフシミュレーションシリーズ

スーファミでは、いままでに9タイトルのゴルフゲームが発売されている。そのなかで、群を抜いて完成度の高いのが、T&Eソフトの同シリーズだ。

第1弾が「マスターズ」のコースをシミュレートした「遙かなるオーガスタ」。以後、昨年の全米プロ開催地の「ペブルビーチの波濤」、ハワイアンオープン「ワイアラエの奇蹟」だ。これらの実在有名コースを同社が独自開発した3Dシ

ステム「ポリシス」(実際のゴルフ場設計にも使用されるシステム)を採用することによって、忠実に再現しており、ゴルフファンにはコレクションとしての価値もあるかもしれない。ちなみに、ジャンボ尾崎はマスターズに出場する際に、パソコン版「遙かなるオーガスタ」でコースの起伏などを検証していったという話もあるぐらいだから、シミュレートの正確さがさらにわかってもらえるだろう。

世界4大トーナメントで最も格調高いマスターズをシミュレートした「遙かなるオーガスタ」



最大4人でプレイでき、個人データも数多く蓄積される。これは第3弾の「ワイアラエの奇蹟」。

海からの風に柳が揺れた。ペブルビーチの波濤。

## SFCSスポーツゲーム66タイトルオールリスト

|             | ゲームタイトル                   | メーカー名          | 価格         | 発売日    | バックアップ | 容量  | プレイ可能人数 |
|-------------|---------------------------|----------------|------------|--------|--------|-----|---------|
| ベースボール      | スーパープロフェッショナルベースボール       | ジャレコ           | 8,700円     | 発売中    | ×      | 8M  | 2       |
|             | スーパースタジアム                 | セガ             | 8,800円(税込) | 発売中    | ○      | 6M  | 2       |
|             | スーパーウルトラベースボール            | カルチャーブレーン      | 8,800円     | 発売中    | ○      | 4M  | 2       |
|             | 白熱プロ野球ガンバリーグ              | EPIC・ソニー       | 8,500円     | 発売中    | ○      | 6M  | 2       |
|             | スーパーファミスタ                 | ナムコ            | 7,900円     | 発売中    | パスワード  | 8M  | 2       |
|             | 甲子園2                      | ケイ・エム・エス・メトロリス | 8,900円     | 発売中    | ○      | 8M  | 2       |
|             | スーパープロフェッショナルベースボールII     | ジャレコ           | 8,800円     | 発売中    | ○      | 8M  | 2       |
|             | ウルトラベースボール実名版             | カルチャーブレーン      | 9,800円     | 発売中    | ○      | 4M  | 2       |
|             | 白熱プロ野球ガンバリーグ'93           | EPIC・ソニー       | 9,500円     | 発売中    | ○      | 12M | 2       |
|             | スーパーファミスタ2                | ナムコ            | 7,900円     | 3月12日  | パスワード  | 8M  | 2       |
| ゴルフ         | 2000年スーパーベースボール           | ケイ・エム・エス・メトロリス | 8,900円     | 3月12日  | パスワード  | 12M | 2       |
|             | 甲子園3                      | ケイ・エム・エス・メトロリス | 未定         | 来年発売予定 | 未定     | 未定  | 未定      |
|             | ジャンボ尾崎のホールインワン            | HAL研究所         | 8,900円(税込) | 発売中    | パスワード  | 8M  | 4       |
|             | 通かなるオーガスタ                 | T&Eソフト         | 9,800円     | 発売中    | ○      | 8M  | 4       |
|             | スーパーバーディー・ラッシュ            | データエースト        | 8,600円     | 発売中    | ○      | 8M  | 4       |
|             | ペブルビーチの波瀾                 | T&Eソフト         | 9,800円     | 発売中    | ○      | 8M  | 4       |
|             | PGAツアーゴルフ                 | イマジニア          | 8,500円     | 発売中    | ○      | 4M  | 4       |
|             | ワイアラエの奇譚                  | T&Eソフト         | 9,800円     | 発売中    | ○      | 8M  | 4       |
|             | メジャータイトル                  | アイレム           | 8,800円     | 発売中    | ×      | 8M  | 4       |
|             | 岸沢信雄のバーディトライ              | 東宝             | 9,600円     | 発売中    | ○      | 8M  | 4       |
| サッカー        | ナムコットオープン                 | ナムコ            | 8,800円     | 発売中    | ○      | 8M  | 4       |
|             | デビルズコース                   | T&Eソフト         | 9,800円     | 3月5日   | ○      | 8M  | 4       |
|             | プロサッカー                    | イマジニア          | 8,800円     | 発売中    | ○      | 4M  | 2       |
|             | スーパーフォーメーションサッカー          | ヒューマン          | 7,700円     | 発売中    | パスワード  | 4M  | 2       |
|             | ハットトリックヒーロー               | タイトー           | 9,800円     | 発売中    | ○      | 8M  | 2       |
|             | スーパーカップサッカー               | ジャレコ           | 9,800円     | 発売中    | ○      | 8M  | 2       |
|             | キャプテン翼III〜皇帝の挑戦           | テクモ            | 8,900円     | 発売中    | ○      | 8M  | 2       |
|             | バトルサッカー                   | バンプレスト         | 9,500円     | 発売中    | ○      | 8M  | 2       |
|             | スーパーキックオフ                 | イマジニア          | 7,700円     | 発売中    | ×      | 4M  | 2       |
|             | キャプテン翼IV〜プロのライバルたち        | テクモ            | 9,700円     | 4月3日   | ○      | 12M | 2       |
| プロレス        | スーパーフォーメーションサッカー2         | ヒューマン          | 8,500円(予価) | 6月発売予定 | ○      | 4M  | 4       |
|             | スーパーファイヤープロレスリング          | ヒューマン          | 8,500円     | 発売中    | パスワード  | 8M  | 2       |
|             | WWFスーパーバースルマニア            | アクレイドジャパン      | 8,800円     | 発売中    | ×      | 8M  | 2       |
|             | キラーマン                     | ユタカ・パナディ       | 7,800円     | 発売中    | ×      | 8M  | 2       |
|             | スーパーファイヤープロレスリング2         | ヒューマン          | 8,500円     | 発売中    | パスワード  | 8M  | 4       |
|             | 新日本プロレスリング公認挑戦士IN闘魂道場     | バリエ            | 9,900円(予価) | 6月予定   | 未定     | 16M | 4       |
|             | 大仁田厚FMW〜キミは時代よりあつくなれるか    | ボニーキャニオン       | 9,800円(予価) | 未定     | ×      | 12M | 2       |
|             | 全日本プロレス                   | メサイヤ           | 未定         | 未定     | 未定     | 未定  | 未定      |
|             | プロフットボール                  | イマジニア          | 7,900円     | 発売中    | パスワード  | 4M  | 2       |
|             | ウルティメイトフットボール             | サミー            | 8,700円     | 発売中    | パスワード  | 8M  | 2       |
| アメリカンフットボール | プロフットボール'93               | E.A.ビクター       | 9,900円     | 発売中    | ×      | 8M  | 2       |
|             | NFLフットボール                 | コナミ            | 8,800円     | 未定     | 未定     | 8M  | 2       |
|             | CAPCOM's NFL MVP FOOTBALL | カプコン           | 8,500円     | 未定     | ×      | 8M  | 2       |
|             | 大相撲魂                      | タカラ            | 9,900円     | 発売中    | ○      | 6M  | 2       |
|             | スーパー大相撲                   | ナムコ            | 8,800円     | 発売中    | ×      | 6M  | 2       |
|             | つっぱり大相撲・立身出世篇             | テクモ            | 9,900円     | 3月25日  | ○      | 8M  | 2       |
|             | スーパーテニス                   | トンキンハウス        | 7,800円     | 発売中    | パスワード  | 4M  | 2       |
|             | アメーシング・テニス                | バックインビデオ       | 8,800円     | 発売中    | ×      | 6M  | 2       |
|             | インターナショナル・テニスツアー          | マイクローワールド      | 8,900円     | 3月26日  | ×      | 8M  | 2       |
|             | バトルドッジボール                 | バンプレスト         | 8,800円     | 発売中    | ○      | 8M  | 2       |
| ボクシング       | 炎の闘魂ドッジ強平                 | サン電子           | 8,500円     | 発売中    | パスワード  | 8M  | 2       |
|             | くにおくんのドッジボールは全員集合ノ        | テクノスジャパン       | 未定         | 未定     | 未定     | 12M | 未定      |
|             | スーパーダンクショット               | HAL研究所         | 8,600円     | 発売中    | パスワード  | 8M  | 2       |
|             | テクモスーパーNBAバスケットボール        | テクモ            | 8,900円     | 発売中    | ×      | 8M  | 2       |
|             | NBAプロバスケットボール プルズVSプレイヤーズ | E.A.ビクター       | 8,900円     | 2月19日  | ×      | 6M  | 2       |
|             | スーパーダンクスター                | サミー            | 7,900円     | 4月発売予定 | ×      | 8M  | 2       |
|             | NBAオールスターチャレンジ            | アクレイドジャパン      | 8,800円     | 5月14日  | ×      | 8M  | 2       |
|             | 拳闘王ワールドチャンピオン             | ソフエル           | 9,900円     | 発売中    | パスワード  | 4M  | 2       |
|             | あしたのショー                   | ケイ・エム・エス・メトロリス | 8,900円     | 発売中    | ×      | 8M  | 2       |
|             | スーパーキックボクシング              | エレクトロ・ブレイン     | 8,800円     | 3月12日  | ×      | 8M  | 2       |
| その他         | スーパーバレーII                 | ビテオシステム        | 8,900円     | 発売中    | ○      | 8M  | 2       |
|             | ワールドクラスラグビー               | ミサワエンターテインメント  | 7,900円     | 発売中    | パスワード  | 8M  | 2       |
|             | スーパーボウリング                 | アテナ            | 8,300円     | 発売中    | ×      | 4M  | 4       |
|             | カルフォルニアゲームズII             | ヘクト            | 8,600円     | 3月12日  | ×      | 8M  | 4       |
|             | USA ICE HOCKEY            | ジャレコ           | 9,900円     | 3月19日  | ○      | 8M  | 2       |
|             | スーパーラスラッシュ                | アルトロン          | 未定         | 未定     | 未定     | 未定  | 未定      |

# すぎやまこういちのゲーム漂流記

## 動物と子供たちのための音楽を作っていたい (後編)

今回のゲストは、ドラクエの音楽と並ぶ、ゲーム音楽の最高峰の一つといわれるF.F.シリーズの音楽担当でおなじみの植松伸夫さん。音楽論からゲームの内容まで幅広くお話ししていただき、たいへん盛り上がった対談になった。では、後編を続けてお楽しみください。

### 限度知らずの頑張りの勝利だと思います

**すぎやま** 僕はソフトバンクのほうから対談の頼まれたときに、12月中だと聞いてそれまでに(F.F.V)を終わらせる自信ないって言ってたんだけど、元祖プログラマーを称してるからには面目にかけても上がりそうと、しゃむにやって上がりましたよ。途中でやんなっちゃうゲームだと上がれないけど、やって楽しかったから相当満足不足になりましたよ。

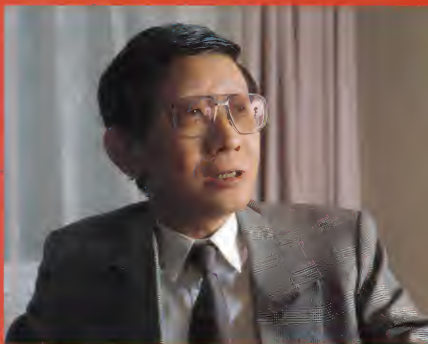
**植松** 今回はアマチュアの勝利ですかね。スクウェアのメンツって、単独で独立して音楽で食っているか、一緒に食っていけるか、企画で食っていけるかという連中がまだ一人もいないんですよ。

**すぎやま** 植松さん大丈夫じゃない。

**植松** いえいえ。平均年齢がまだF.F.チームでいうと25ぐらいなんですよね。

**すぎやま** ドラクエチームもそうですよ。みなさん若い。僕1人だけ飛び越えてるんだ。

**植松** 結局若い、何かやってやろうというやつらが集まってるんですよね。そいつらが泥まみれになっていっしょくたになって限度知らずの頑張りをするんですよ。すべてのプロの人がそうというわけじゃないんですけど、なかにはお金と割り切って仕事をする方もい



すぎやまこういち

1931年、東京生まれ。作曲家、日本パクギャモン協会会長。ポップスから交響曲まで幅広い分野で作曲活動を展開。「ドラゴンクエストV」「半熟英雄」「モノポリ」の音楽が終ったにもかかわらず、今年もあきらめずの忙しさを、ゆっくりゲームに向かえない日々が続いている。

らっしゃいますよね。そうするとある程度から先の気力とか頑張りを越すというのは難しいというのがたまにあるじゃないですか。そういうことがVのチームにはなかったんですよ。とにかく最後の最後まで、バチのマスターを任天堂に送る朝まで、どこまでできるかということを含めながらやったので、そこへんの適当なプロの人を集めて作ってもあいう気合いの入った作品はできなかったんじゃないかなと思うんですよ。いまになってやってみると、あそこをこうしたほうが良いというのはいっぱいあるんですけど、終わった時点ではもうこれ以上はできない、とみんなが思っているんですよ。僕もあのときはそう

でしたしね。

**すぎやま** 結局世のなかを見ると、F.F.にしてもドラクエもそうだけど、好きで好きでとことんまで頑張るといって人が集まってるころのゲームがヒットしてるんだよね。

### 半熟の戦闘の曲にはやられたと思いました

**植松** その気合いみたいなものが通じるんですよ。シナリオとか音楽とかを比べるとやっぱりドラゴンクエストというのはファイナルファンタジーよりもプロっぽいですよ。何がといわれても困るんですけど、とにかく違うんですよ。スクウェアのゲームって不器

ゲーム  
漂流記

よう  
用だけど、一生懸命やっているとゆうに感  
じますよね。

すぎやま 甲子園とプロ野球みたいなね。  
植松 いやあ、あれはやっぱりプロの仕事で  
すよ。うちの音楽のプログラムやってるやつ  
らとかはちょっと驚いちゃいましたね。オー  
ケストレーションはもちろん、ストリングス  
(弦楽器)の音が僕は個人的にショウクで。  
すぎやま あれはドラクエの音作るときにま

らね。うちの社員が先に帰ってる(笑)。

すぎやま 一度入ったらのめり込んでやるか  
らね。ほかの人の退社時間を遅らせて申し訳  
なかつたですよ。

でも、じゃあドラクエはほとんどしまい  
でやってるわけでしょ？

植松 ええ。

すぎやま じゃ、だいたい一通りの音楽は聞  
いてるね。どの部分が印象に残ってます？

ゲスト

## 植松伸夫



うえまつのおふ

1959年、高知生まれ。神奈川大学外国語学部英語科を卒業した後、テレビCM  
の音楽など、フリーで活躍し、1986年にスクウェアに入社。パソコンゲームから  
F F Fシリーズまで数々のゲーム音楽を制作する。現在は、春ごろ発売予定の  
F F FのアレンジバージョンCDの制作のための奮闘中。

最初(はじめて)に試行錯誤したのはストリングスなんだよ。まずストリングスを完成させてそれに必要なだけのメモリを全部使ってもいいから作って、ストリングスの音が完成したらそれからあとを考るという順番を立てたんだよね。あれは相当試行錯誤しましたよ。そういう方針をしっかりと立ててから始めるというのがプロっぽい仕事なのかもしれないね。だからといって僕が金(かね)だけの仕事をするかというところでもないんだよね。仕事といってもゲーム大好きだし、ドラクエ好きだからね。

植松 すぎやま先生に限ってはそんなことは思ってませんよ。半熟のときはなんと夜中の2時までスクウェアでやってもらいましたか

植松 僕はゲームオーバーのレイクエムをアレンジして使ってたのがうまくいったなと思いましたね。お城のなかの音楽なんかはすぎやま先生の十八番のような作り方だと思っ  
たし。あの王宮のトランペットの音なんかはいいですよ。

すぎやま ソロで鳴らす曲というのはいい音作らないととないじゃない。あれもふつうの作り方をするとふつうのB管のトランペットになっちゃうから。B管よりはC管とかA管のピッコロのトランペットとか、そっちよりの音色を作るのにけっこう苦労した。でもそれを作っちゃうとその音色は戦闘なんかに使えなくなっちゃうという、かなり贅沢な

ことになるんですよ。

植松 ただ、あのトランペットの曲は全体通してよくわかる曲なんで、あれだけかかと別にあのために音色をもっと惜しくないというのがあるんですけどね。僕もやってて、すぎやま先生は曲数少ないって気がついたんですよ。F F Vは多かったかなと思ってやってたんですよ。

すぎやま お城の音楽でもスケッチまで入れると5〜6曲あって、きっちり完成させた曲が2曲あって、そのうち1曲は切り捨てて1曲に絞ったんだよ。けっこう断腸の思いで切ったんですよ。

植松 プロですね。そのへんの計算とかをこっちはなんにもできてないんですよ。とにかく、がむしやにやるだけ、余裕がないんですよ。

すぎやま 第三者に切ってもらおうというのはどう？ ディレクターとかに。

植松 ディレクターが曲増やせて言ってるんですよ(笑)。

すぎやま 僕の場合も山名ディレクターとずいぶんやりとりして切り増したりしましたよ。ドラクエの山名ディレクターというのはとても音楽に感受性もってて、レイクエムを使いましてます(笑)出したのが山名ディレクターなんです。で、やってみたらすごくよくなって、ユーザーの評判もよかったですよ。

植松 ふつう、ゲームオーバーの音楽で聞かないですからね。全滅したらリセットしちゃうから。

あと、スライムレースは面白かったですよ。

すぎやま あれは逆に絵ができてから僕が見てやったんだよね。あとからこっちが申し出て作ったんだよ。

植松 ついにあの曲とあの絵を自目でやっちゃうんですよ。絶対勝てないですよ(笑)。そういうふうにできていんでしょうか？

すぎやま 僕もなかなか勝てなかったんですけどね。雑誌の裏技でやったら勝てましたよ。よくあいつのユーザーは見つけるよ、ホントに。

半熟はやった？

植松 もちろんですよ。やってる最中からモニターとかやってるでしょう。戦闘の音楽だったかな、半熟の音楽担当のところから聞こ



なストリングスのサンプリング使ってやってるんで、どうしても前に出てこないんですね。しょうがないからコントラバスをラインといっしょにティンパニーを音階で鳴らしたりして少しでもベースっぽく聴かせるようにしたりとか、そういうところでいろいろアイディア出してやらないと難しいですよ。僕なんかのストリングスの作り方は、すぎやま先生なんかのああいいうカッチとしたオーケストラーションと違って、もうちょっとポピュラー音楽よ！とすので、エレキベースがあってベースドラムやスネアがあってという曲が多いですからね。

すぎやま そっちにメモリ取られるしね。

榎松 そうですね。でもストリングスはきれいにしたいというのが常にあるんですよ。

すぎやま ふうつの世のなかにあるオーケストラでも弦のセクションのいいオーケストラっていうのはいい音に聞こえるものね。「半熟英雄」なんかの場合、たとえば音楽作るときに演奏家のとこに頼むときに、すごくシロホンのうまいプレイヤーがいると。じゃあそのシロホンのうまいプレイヤーをフィーチャーして曲を書こうとかね。このオーケストラはファーストバイオリンのトップ、コンサートマスターのソロが素晴らしいというの、曲書くときにせつかくだからそれを生かそうという考え方で作ることがあるでしょう。

榎松 えっ？ じゃあ、曲を作曲するときにすでにオーケストラまで頭のなかにあるわけ

えてくるんですよ。なんか僕あの曲が悔しくてね、やられたったと思ったんですよ。転調のしかたなのかな？

すぎやま 同じメロディーを転調して繰り返して先へ行くというね。

榎松 すぎやま先生にしてみれば、さりげなく作った曲だと思うんですけど、僕はあれは驚いてしまいましたね。僕が作りたいような曲だったからかな？ こういう曲でできればいいなと思ってたのが、いきなり隣の部屋から聞こえてきましたからね。

## まだまだやりたいことがいっぱいあるんです

すぎやま 榎松さんのF Fの仕事見ると、自分の感性に忠実に仕事してるから、これですつといけ60歳まで長もちできるなと思いましたよ(笑)。ぜひその姿勢は守ってほしいですよ。

榎松 不器用だからということもあるんですが、いまの流行りの音楽を取り入れるというのは苦手だし、あんまりそういうことはやりたくないというのがあるんですよ。自分のなかで、なんで音楽をやっているかというのが明確な言葉では表せませんけど、基本的に動物と子供というのが頭のなかにぼんやりとあるんですよ。動物と子供たちのための音楽を先々できるというのがあるのがあって、それに向かった自分なりのスタイルでいきたいな



**自分の感性に忠実にやっていくことがとても大事だと思います**

ですよ。いまから新しい童謡なんかができてもいいんじゃないかと思ってるんで、新しい童謡アルバムなんかを作ってみたいなと考えてるんですよ。

すぎやま やってくださいよ。

榎松 すぎやまさん1曲書いてくれないか(笑)。あと、イルカの言葉を研究している博士とかいるじゃないですか。あいつらに兄弟子入りさせてもらって、イルカに音楽がわかるんだろうかっていうのも試してみたいです(笑)。やりたことはいっぱいあるからヘビメタとかラップやってる場合じゃないんですよ。

すぎやま 僕でることばないよ。僕の歳になるまでまだ何十年もあるんだから。まだたっぷり時間ありますよ。僕だって君の歳に返れたらさらにいろんなことできるんだけどね。

榎松 それは困りますよ。先生に返られたら、そんな強力なライバルが同年代に現れたら、出る幕なくなっちゃいますからね(笑)。

## ストリングスの音色をもっと凝りたかった

すぎやま F F Vの場合はスーパーファミコン上の音色はどのへんか手をつけたの？

榎松 実はストリングスなんです。

すぎやま やっぱり。

榎松 ただ今回はいろんなタイプの曲入れようと思っていましたので、当初プログラマーとどんな音色入れるかと話したときに、けっこう数が多くいっちゃったんでストリングスに大きく取るわけにはいかなかったんですよ。「ウッ！」っていうのも入れたかったですからね(笑)。

すぎやま チョコポのあれはどうしても入れたいよね(笑)。

榎松 そういうのを削り振っていくとストリングスはまだまだなんです。ストリングスの音色は凝りたいんですけど、結局上から下までバイオリンからコントラバスのパートまで全部いいよの音色でやっちゃってますね。そうすると低域の迫力なんか足りません。だからエンディングテーマのところで、コントラバスのゴリゴリしたサウンドで出したかったところが、そんなちゃ





ですか？

すぎやま いや、それは「スーパーファミコンオーケストラ」ね。「スクウェアオーケストラ」ですよ。スクウェアのいままでっているスーパーファミコンの音色を一通り聴いて、ああシロホンいい音してるねということになったら、これをソロフィーチャーすると。だから半熟はシロホニストが活躍してるんだ。で、シロホンという音色が「半熟英雄」というゲームのクラシック系の音楽のなかでコミカルさや明るさといったものを表現するのにすごくよかったからね。

## 先生のおかげでスランプから脱出できました

——先生はどんなジョブで上がったんですか？

すぎやま 最初わからずにいろんなことやってね。最後は結局すっぴんだったよ。でもすっぴんのほかに「ものまねし」っていうジョブがあるんだって？ とうとう手に入らなかったんだけど、間違って思ってたんです。

榎松 僕はものまねでは上がったことないんですよ。でも見つけるのはそんなに難しくありません。結局は行かなくて最後までいけるし。ほかにジョブ関係と、青魔道士は使いませんでした？

すぎやま 最初のうちちょっと使ったけど結局あんまり覚えなかった。

榎松 レベル5デスというの覚ええました？

すぎやま 強い？

榎松 敵のレベルが5の倍数であれば死んじやうんですよ。

すぎやま でも5の倍数じゃないとダメなんですよ。

榎松 でもそれで倒せる敵のなかでアビリティポイントを5稼げるやつがいるんですよ。そいつらばっかを相手にしてると、どんどんアビリティが上がってくんですよ。

すぎやま ちょっとやってダメだったのは魔法剣士だね。あれはまず自分の剣に魔法かけるのに1ターン消費するし、やってみたらそのかけた魔法が効かなかったりね。だからあの魔法剣士は魔法剣使ったときに最低5倍以上の強さがないと、差引計算すると損だというのがあってやめました。

榎松 魔法剣士を使ってる人少ないですよ。

すぎやま あれこれあれこれ、いろんなジョブやって結局使いきれなかったよ。

榎松 そこへんが今回、面白いといってくれる部分じゃないですかね。シナリオなんかにしても相変わらず本道ですからね。

すぎやま 魔獣使っていいの？

榎松 面白いですよ。最後の戦いでは使う気にはならないけど。“コルナゴの壺”って手に入れました？

すぎやま 忘れちゃった。

榎松 どこかの井戸でカエルが歌しいってしてるおじさんがいて、コルナゴの壺というものを売りつけてくるんですよ。買って、魔法使いに装備させるとモンスターを捕らえる確率が高くなるんですよ。

すぎやま あのおじさんの前でもたらードを唱えて全員カエルにしたり、ずいぶんいろんなことやりましたよ(笑)。何やってもダメで結局わからなかった。

榎松 そのおじさんがいる村でケルブの名物料理は知ってます？ あれ泊まらなくても名物料理を食べさせてくれるおじさんがいるんですよ。そうすると全回復しておまけにポーション8つももらえるんですよ。

すぎやま ああ、それはやったよ。あんまり何回もやると、くれなくなっちゃうんだよね。

榎松 あれね、出してくなくなると外へ出てみると、いまでも遊んでたヒツジが1匹も

いなくなってるんですよ(笑)。1回食べるごとにヒツジが1匹ずついなくなってるんですよ。ちょっとブラックでしょう。僕も言われるまで気がつかなかったんですよ。企画のやつが勝手にそういうのを入ってたんですよ。

すぎやま かなりシビアな部分もあったよね。砂漠っぽいところへ行くといきなりボスキャラ級のやつがどんどん出てきてね。まあ、そういうところがF Fらしきでもあるからね。

榎松 ところで、F F VのオリジナルCDにスペシャルサンクスで、すぎやま先生のお名前入らせてもらったのご存知ですか？

すぎやま 知らなかった。なんで！

榎松 なんかといえますと、僕が作曲で活躍するとき、先生がスクウェアにいらして、「榎松くんどうだね」「最近スランプで作曲がなかなか進まないんですよ」「どうして？」「禁煙しててですね……」という会話をしたとき、すぎやま先生が「そんなもの禁煙するのやめればいいじゃないか」「タバコ吸って死んだやつはいないんだから」って書いてくれて、その日からすっかり禁煙もまてね(笑)。おかげさまでスランプから脱出できましたよ。それでスペシャルサンクスということで、お名前を入らせてもらったんですよ(笑)。



## 不器用だから、いまの流行の音楽を取り入れるのが苦手なんです

すぎやまこういうの

## ゲーム漂流記



## エキゾーストヒート F1ドライバーへの軌跡

■セタ■3月5日発売■9,800円■バッテリーバックアップ

ついにトップフォーミュラへ進撃だ!!

RAC

8M

スーパー  
システム

## これは怖いぜ!! グランプリに待ち受ける落とし穴の数々

グループCからF3000へ、またF3000からF1へとステップアップした瞬間の感激は大きい。しかし、喜びもつかの間。なんとクラスチェンジすると虎の子の貯金

までほとんどなくなってしまうから(半額だけ残るけど)恐ろしい。また、コツコツと続けてきたマシンのパワーアップも、すべてオジャンになってしまうぞ。F1に進

んでもこれは同じ。チームを変えればパワーアップはなくなるし、前のシーズンにかせいだ賞金は次のシーズンにはもち越せない。また半額からやり直した。



ついにF1へステップアップ  
使えぬ貯金でF1マシンを  
を操縦、グランプリを  
戦い抜くのだ。

## ▶ チームの変更でパワーアップがパーに



あこがれのマクラーレンに所属、しかしマシンのパーツはすべて1なのだ。

F1最初のシーズンは終わりに近く、マシンもなかなか改良されてきたぞ。

## ▶ 前シーズンからの繰り越し貯金は不可



しかしF1に進んだ途端に今までの貯金はパー。また貧乏ドライバーに逆もどりだ。

F3000もクリアす前、いくら研究所につきこんでも、金がこぼりたてまつる。



## 【1年目は】

1年目は入門用エントリーチームであるベネトン、ラルース、フットワークのなかから選ぶことになる。去年のF1の成績ではかなり差がある3チームだが、ゲームのなかではマシンの性能に差はないのでご安心。カラーリングなどの好みによって選ぼう。

## 【2年目からは】

2年目は選択の幅がぐっと広がって、1年目の3チームの他に、マクラーレン、ウィリアムズ、フェラーリなどのトップチームが選べるようになる。もちろんパワーアップを失うのがイヤな人は、1年目のチームをそのまま引き継ぐことも可能だ。

## シーズンが進めば選べるチーム数も増えるのだ

## ベネトン



昔は中堅チームだったけど、最近ではメキメキと実力をつけてトップチーム入りをめざす。

## ラルース



代議的な中堅チーム。西山右京がチームメイトになれる特典があるぞ(?)。

## フットワーク



日本企業の所有する唯一のチーム。鈴木久美夫とイコールコンディションで特典だ。

## マクラーレン



去年こそチャンピオンの座をのしかけたものの、あいかわらず堅実な力。1チームだ。

## ウィリアムズ



久しぶりにコンストラクターズチャンピオンに輝き、今年も2連勝をめざす。

## フェラーリ



最近是不振が続いているが、グランプリ最古の名門チーム。キミの力で復活させよう!



# 燃えるぜ、ライバルは実名ドライバーたちだ!!

今回からF1A公認になっためF1モードに登場する26人のドライバーはすべて実名。グループCやF3000のように名もないライバルと戦うのではないから、リアリティも格別だ。スターティンググリッドや決勝順位も、ドライバーたちの実際の成績に近い設定になっているようだ。



はやり、この位置関係は実際のレースとほぼ同じ。

| STARTING GRID    |        |          |
|------------------|--------|----------|
| 1. A. SENNA      | 7:45.1 | 0.40-177 |
| 2. M. SUTHERLAND | 7:47.4 | 0.40-144 |
| 3. M. PATRICESE  | 7:48.1 | 0.40-140 |
| 4. M. MANZONI    | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 5. M. MANZONI    | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 6. M. PATRICESE  | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 7. M. PATRICESE  | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 8. M. PATRICESE  | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 9. M. PATRICESE  | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 10. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 11. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 12. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 13. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 14. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 15. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 16. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 17. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 18. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 19. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 20. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 21. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 22. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 23. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 24. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 25. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 26. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |

| RESULTS          |        |          |
|------------------|--------|----------|
| 1. A. SENNA      | 7:45.1 | 0.40-177 |
| 2. M. SUTHERLAND | 7:47.4 | 0.40-144 |
| 3. M. PATRICESE  | 7:48.1 | 0.40-140 |
| 4. M. MANZONI    | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 5. M. MANZONI    | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 6. M. PATRICESE  | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 7. M. PATRICESE  | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 8. M. PATRICESE  | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 9. M. PATRICESE  | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 10. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 11. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 12. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 13. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 14. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 15. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 16. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 17. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 18. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 19. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 20. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 21. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 22. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 23. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 24. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 25. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 26. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |

| DRIVER'S POINT   |        |          |
|------------------|--------|----------|
| 1. A. SENNA      | 7:45.1 | 0.40-177 |
| 2. M. SUTHERLAND | 7:47.4 | 0.40-144 |
| 3. M. PATRICESE  | 7:48.1 | 0.40-140 |
| 4. M. MANZONI    | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 5. M. MANZONI    | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 6. M. PATRICESE  | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 7. M. PATRICESE  | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 8. M. PATRICESE  | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 9. M. PATRICESE  | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 10. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 11. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 12. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 13. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 14. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 15. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 16. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 17. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 18. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 19. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 20. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 21. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 22. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 23. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 24. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 25. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |
| 26. M. PATRICESE | 7:48.1 | 0.40-139 |

## いばらの道を通りぬけ、いま、トップチームにスイッチ!!



今となってはグループCやF3000で苦戦したものいい思い出。練習不足はもちろんだが、金が足りなくて次のコースに選めない、なんてこともあった。



F1の1年目は思うようにいかなかったが、今度は最強のキャンノ・ウィリアムズ・ルノーで世界の頂点を目指すぞ!



GO TO NEXT SEASON

## はたしてどうなる!? 93年のグランプリはここに注目したい

いつ何が起こるかわからないのがグランプリの常識。なにしろヨーロッパでは絶対に欠かさない見どころとなっていたフランスGPでさえ、タバコ広告問題で93年の開催は危ぶまれていたくらいだ(法律のねじまけ解釈で何

とか解決)。毎年話題になるドライバーの移籍問題も、今年は開幕前まで目が離せない。さらに、新チームまで登場するというのだから、今年はますます面白くなりそうだ。ゲームだけでなく本物のグランプリにも注目したい。

### ■新鋭ザウパーついにF1進出だ

SWC(今年から廃止)で3強の一角を占めていたザウパーチームが、今年からF1に進出することになった。テストでは早くも好タイムをマーク。右の写真のカラーリングはザウパーチームそのもの。偶然なのか?



### ■セナはかけもちグランプリ?

マクラーレンに乗るかどうかで最後までもめたセナだが、どうやらF1とインディシリーズをかねもちでドライブする方針に落ちつきそうだ。だとすると、全16戦姿を見えなくて少しさびしい?



### ■マンセルのF1復帰はあるのか?

先日フランク・ウィリアムズは、インディのレベルは低くてマンセルはすぐに飽きてしまうはず、と強気の発言をしている。レース界の裏事情をいざばん知っている人の発言だけに信頼度は高いぞ。





このクラスは、実際のF1がモデルだから、いままでの場合とシステムが異なっている。まず自由にコース選択はできず、16カ国を順番に転戦するのだ。また参加費用

## 南アフリカGP



## ブラジルGP

### アウトドローモホセ・カルロス・パーチェ

4.325m×71LAP

インフィールドの複合シケインが少々やっかいだが、あとのコーナーはたいしたことはない。高速セッティングでいこう。もっともここはセナの故郷。2位に甘んじて花をもたせてもよいが(ウソ)。



はタダだから、すべての資金をパーツの開発に使い込むのも特徴。賞金額は一定で、さらに6位以内に入賞すればドライバーズポイントがもらえるぞ。コースは本物に

### キャラミグランプリ・サーキット

4.260m×72LAP

昨年7年ぶりに復活した世界最南端のサーキット。シケインが1つもないという非常に楽なコースレイアウトが特徴だ。ここではマシンの高速性能が決め手となるが、エンジンの貧弱な1年目では上位入賞はツライかも。余裕が出たら、最高速重視のセッティングでのぞもう。



コーナーはどれもゆるく、アクセルのオン・オフだけで抜けられる、パワー満点のサーキットだ。

## フォーミュラ・ワン・サーキット・インプレッション

近いレイアウトになっているが、若干はちがうので注意しよう。ちなみにサーキット名の下の1周距離と最高ラップ数は実際のグランプリと同じものだ。



コースと路面は、いままでのクラスとちがいが、簡単なデバイスがついていて、マシンにセッティングの差を生じやすい。

## メキシコGP



メインストレート直後のシケインはスピードがのっているもので注意



### アウトドローモ・エル・マンズ・ロドリゲス

4.421m×67LAP

ビット前の長いメインストレートと、その他の連続コーナーのコントラストが特徴的なサーキット。セッティングを最高速重視にするか、コーナリング重視にするか迷うところだ。ドライビングに自信のある人は速度重視にしよう。



コース中央の複合シケインは、かなり角度がついているのでブレーキングが必要。

## スペインGP

### サーキット・デ・カタロニア

4.747m×65LAP

全体の形がポルトガルのエストリルに似ていてまちがいがやすい。たいていのコーナーは最高速でまわれるから、マシンは高速セッティングでいけるはず。ただしインフィールド最初のヘアピンコーナーではしっかり減速すること。



ここはセナの故郷。2位に甘んじて花をもたせてもよいが(ウソ)。





## サンマリノGP

5,040m×61LAP



このコーナーは、ほとんどヘアピンに近い角度かついている。

アウトローモエンツォ・エディ・フェラーリ

本物のレースはサンマリノ共和  
国という小国で行われるが、実際  
にはサーキットは隣国のイタリア  
人で埋めつくされてしまい、第2  
のイタリアグランプリとまでいわ  
れている。ここでは2カ所のヘア  
ピンが最大の難所だが、同時にラ  
イバルを抜く絶好のポイントとい  
えよう。その他にもコーナーが多  
く、マシンはダウンフォース重視  
の中低速セッティングでいう。や  
りかた次第で1年目のパワー不  
足のマシンでも上位入賞できるぞ。



これは悪い例だ。このヘアピンはアウトから突っ込まなければならぬからだ。

## モナコGP

3,328m×78LAP



サーキット・デ・モナコ

モナコ公国で開催される格式の  
高いグランプリ。しかしその華や  
かさとは裏腹にコースレイアウト  
は非常にきつく、シケインとヘア  
ピンのオンパレードとなっている。  
またハイパワーのマシンの場合は、  
それに見合ったブレーキを用意し  
ないと、パワーのないマシンにさ  
え負けることがあるぞ。



とにかくシケインとヘアピンに  
はこと欠かない。ハイパワーマ  
シンを持っている人も、あえて  
エンジンを1レベル落とすして使  
ってみてはどうか。

## カナダGP

サーキット・  
ジル・ビルニューブ

4,430m×69LAP



フェラーリに乗っていたヒーロ  
ー、ジル・ビルニューブにちなん  
だ名前をもつ。サンマリノやモナ  
コほどではないが、コーナリング  
の難しいサーキット。とくにマッ  
プ左上と一番下のヘアピンでは絶  
対にブレーキングが必要だ。中低  
速セッティングでのぞみだい。



ヘアピンとはわりと楽なほうかも。それでも  
ブレーキングは必要だ。

## フランスGP

サーキット・デ  
ヌーベルマニークール

4,271m×72LAP

ヘアピンが3カ所あるように見え  
るが、実際につらいのは1カ所だけ。  
シケインもあるが、全体的には高速  
サーキットだ。エンジンパワーが勝  
負を決めるため、1年目は上位入賞  
は苦しいだろう。ウイングはダウン  
フォースの小さいものを使いたい。



スピードがのっているだけに、このヘア  
ピンは難しい。油断は禁物だ。



インフィールドのヘアピン  
は決定的だ。ほとんど普通の  
コーナーの感覚でまわるこ  
とができる。





## イギリスGP

5,226m×59LAP



アクセルボタンをバタバタするだけで、すべてのコーナーをまわることができる。

飛行場の跡地に作られただけあって、昔から超高速サーキットとして知られている。最近ではシケインが増えられたが、それでも基本的な性格は変わっていない。マシンはもちろん最高速重視のセッティングでいいこう。



## シルバーストンサーキット

## ドイツGP

## ホッケンハイムリンク

6,802m×45LAP



このサーキットでは唯一スピードを落とさなければならないポイントだ。

ゲーム画面ではわからないが(あたりまえか)、美しい森をもつサーキットとして有名だ。レイアウトはイギリスと同様の高速タイプである。ストレートはもちろん、コーナーもほとんどスロットル全開でいけるはず。唯一ブレーキングが必要なのはインフィールド部分にあるヘアピンコーナーだけだ。ここもマシンはもちろん最高速重視のセッティングでのぞもう。



## ハンガリーGP

3,968m×77LAP

以前は社会主義国唯一ということで珍しがられていたグランプリ。本物のハンガロリンクは低速サーキットとして有名だが、このゲームではなぜか高速タイプになっている。とくに辛いコーナーはなく、シケインもアクセルのオン・オフで抜けられる程度のもの。迷わず高速セッティングにしよう。



最終コーナー立ち上りのポイントには、両向きにサントラップが用意されているという親切さだ。

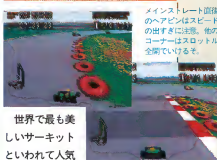


## ハンガロリンク

## ベルギーGP

サーキット・デ・ヴァランコルジャン

6,940m×44LAP



世界で最も美しいサーキットといわれて人気が高い。名物コーナーであるオー・ルーージュが、このゲームではシケインのようなレイアウトになっているのは少し残念。マップ上端のヘアピンは非常にきつく、ブレーキングが絶対に必要。マシンは中速セッティングでいいこう。



## イタリアGP

5,800m×53LAP



連続S字コーナーは、コース取りがなるべく直線になるように走れば、タイムをかせげます。

## アウトドローモナツィオ ナーレディモンツァ

どんなに素晴らしいパフォーマンスを見ても、フェラーリ以外のチームは相手にされないという、完全なるディファンス（フェラーリの熱狂的ファン）のお祭りグランプリ。フェラーリを選んだ人はぜひここで優勝を目指してほしい。マップからわかるとおり、サーキットの性格は超高速タイプだ。

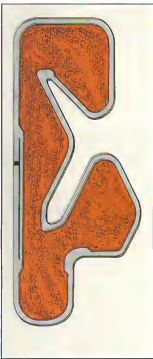


この種類のコーナーは、ハンドルさばきだけで通り抜けられる。なにしろ超高速サーキットだからね。

## ポルトガルGP

## アウトドローモ ドエストリル

4,350m×71LAP



本物はともかくゲームでは高速タイプのサーキットとなっている。インフィールドには2つのヘアピンがあるが、本当にツライのは1つ目だけ。その他のコーナーはすべて全速でまわれるはずだ。このあたりまで進んでくれば、1年目のマシンでもかなりエンジンをパワーアップできているからがんばろう。



ヘアピンの一番手前までがインディレールを走るような走り取りがベストだ。



おなじくヘアピンの一番手前までがインディレールを走るような走り取りがベストだ。

## 日本GP

## スズカインターナショナル レーシングコース

5,884m×53LAP

世界的にも有名なホンダのホームサーキット。コースがクロスした特徴あるレイアウトをもつ難所だ。ただしゲームでは、他のグランプリと難易度はさほど変わらないから安心。ほとんどは最高速でいけるが、ヘアピンコーナーとメインストレート直前のシケインだけは注意したい。マシンは高速セッティングでいこう。



最終シケインとならぶ難関がこのヘアピン。ライバルに差をつけるチャンスだ。

日本  
チャチャチャ

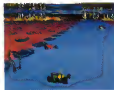
3,780m×81LAP

## オーストラリアGP

## アデレードグランプリ サーキット

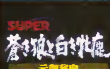
実際のF1同様、ゲームでもここは消化試合になりがち。なんといってもここにかせいだ賞金を次のシーズンに残せないのが悲しい。また優勝にかかわるポイント争いもほとんどないはず。

なぜかサーキット全体が暗く、ドライビングは少々難しい。マシンは中高速セッティングでいけるだろう。



まるで夜のような風景。暗い気分になるグランプリなのだ。

ファイナル  
グランプリだ!!



# スーパー蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史

■光栄 ■ 3月25日発売 ■ 11,800円 ■ バッテリーバックアップ

## チングスハーンの世界征服の大いなる野望

SLG

12M

# 戦闘編

部隊の特徴を生かした戦いをすれば、百戦危うからず!!

## ゲームの流れ

戦闘が始まるまでにこれだけの作業をしなければならない

### 軍団編成

まず最初は軍団編成だ。軍団は4部隊単位になっている。3部隊以下で編成すると攻撃力が著しく低下する。できるだけ4部隊で編成しよう。



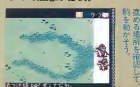
### フィールド画面

次は戦いの行われる国のフィールド画面に切り替わる。敵の軍団に、味方のどの軍団をぶつけて敵を撃破していくかが將軍の腕の見せどころだ。



### 戦闘画面

敵軍団と接触すると、戦闘画面に切り替わる。マップによって木や川などの障害物があり、進入できない地形があるので注意が必要。



### 攻撃

攻撃には弓矢を使った遠距離攻撃と、直接接して戦う直接攻撃がある。遠距離攻撃を効果的に使い、敵の数を減らしてから直接攻撃をかけよう。



## 軍団編成

軍資金、兵糧をケチると後が怖いぞ〜!!

ひとつの軍団は最大4部隊で構成されている。3部隊以下で編成すると攻撃力がガタ落ちになるので、各軍団すべてを4部隊で編成できるよう、常に徴兵、訓練をして戦いに備えておこう。軍団は最大5軍団まで編成できる。軍団を指揮する将は戦力、指揮能力の高い者を任命しよう。部隊の編成は、第一軍団がやられると負けてしまうので、第一軍団に騎兵などの攻撃力の高い部隊を配置すること。



軍団に力がかかる。第一軍団がやられると負けてしまうので、第一軍団に騎兵などの攻撃力の高い部隊を配置すること。

軍を動かすには、意図が必要。少人数で、意図が必要。

### 軍資金

遠征にもっていく軍資金を決めよう。国王のいる国の国庫の金をもっていける。しかしその国が困らない位の金は残しておくこと。



遠征に必要となる金がある額をもっていく。

### 兵糧

次に遠征にもっていく兵糧を決めよう。遠征の途中で兵糧が切れると脱走兵が出るので、兵糧はケチってはいけません。



兵糧は兵糧と、出してもいい兵糧はいい。

### ポイント 恐怖の金欠!

軍資金が充分なのに遠征に出かけると、遠征先で金が切れ、軍団の編成費用がなくなると身動きがとれなくなるぞ。



軍を動かすには、意図が必要。少人数で、意図が必要。

### ポイント 兵糧の現地調達

遠征先の都市で食糧の補給ができる。しかしこれをやると住民モラルが下がるので、あまりやらないほうがいい。



都市や食糧の補給も、このゲームの醍醐味の一つ。

## フィールド画面

## 迎撃戦と侵略戦では軍団の使い方がまったく違ってくる

### 迎撃戦 侵攻ルートに伏兵を…

侵攻をかけてくる敵の軍団はこちらより優勢だ。まともに戦っているのは勝ち目はない。そこで敵の侵攻ルート上の森に軍団を伏兵させておこう。敵がそこを通ると奇襲をかけられるぞ。



ポイント  
侵入場所から、城を結ぶ道路の森に伏兵を配置しよう。

ポイント  
敵が混乱しているうちに速攻をかける！  
伏兵戦術が成功すると敵の部隊はしばらくの間、混乱状態に陥る。その間に攻撃をしかけて敵の数を減らせ！



混乱状態の敵は速攻に、その間に攻撃をしかけることができる。

### 侵略戦 敵、第一軍団を狙え！

総大将は常に第一軍団にいる。第一軍団さえ全滅させれば、乗勝。たとえ少ない戦力でも、第一軍団を集中攻撃すれば、勝つことも可能。また撤退に失敗した軍団は自軍の部隊にできる。



ポイント  
第一軍団を狙えば勝つ。第一軍団を集中攻撃しよう。

ポイント  
第一軍団を先頭に出すが後からいくが？  
第一軍団で敵をたたいてから総攻撃するか、攻撃力の低い軍団で数を減らしてから第一軍団でとどめを刺すか迷うところだ。



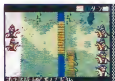
第一軍団は攻撃力が高い。全滅すると負けになってしまう。まずは総攻撃。

## 戦闘画面

## 駒が大きく障害物があると動ける範囲はせまい

### 地形をよく見て部隊を配置しよう

部隊は、どの順番で配置になるかわからない。駒が大きくすれちがいができないので、地形の悪いマップで機動力の低い部隊を先頭にするとか、大渋滞をおこすので絶対避けよう。



ポイント  
マップの地形をよく見て、進める範囲に機動力の高い部隊を配置しよう。

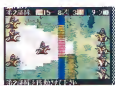
ポイント  
全滅しないうちに離脱させよう  
戦いで部隊が一騎でも残ってさえいれば、部隊は残るのだ。数が減ってきたら全滅しないうちに離脱させるべし。



数の少ない部隊は無理をさせずに逃げよう。

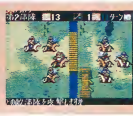
### 機動力の高い部隊から動く

配置のときは違い、機動力の高い部隊から動きます。配置で機動力の低い部隊を前にしてしまったり、いったんその部隊をよけさせないと、その部隊に軍団全体が引きずられてしまう。



ポイント  
動きの速い部隊は、足をひっぱらないように気をつけよう。

ポイント  
優勢な敵には何度も攻撃をかける  
こちらより優勢な敵軍団は、一度でたことせずに、何度も攻撃をかけて少しずつ数を減らして倒そう。



有利な状況で攻撃してはダメ。引きずりかえさせない。

## 地形の紹介

## 障害物の有無で戦い方が変わる

### 草原



なんにも障害物がないと、障害物を利用した遠距離攻撃ができない。つまり数勝負の地形なのだ。

### 森



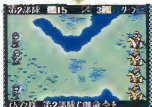
木や樫があり、道路上の障害になっている。木や樫で待ちかまえて遠距離攻撃をかけろ。

### 城塞



城塞の地形は城防制度によって変化する。周りに堀が巡らされていて守るには最適な地形だ。

### 川



川の地形は中心付近でせまくなっている。ここでは攻めずに川の出口で迎撃するといひ。





## 戦 闘

## 部隊の特徴を生かした使い方をしよう

## 歩 兵

機動力は一番低く、戦力的には弱いが、安く徴兵できて数をそろえられる。



機動力の低さから、戦力的には劣るが、安く徴兵でき、数をそろえられるのが魅力だ。

## 弓兵(投石機、火砲兵含む)

遠距離攻撃ができるが、直接攻撃には弱い。歩兵などですっかり守ってやろう。



遠距離攻撃を主力にする部隊は、歩兵や騎兵にまかせよう。

## 騎兵(弓なし)

機動力が高く、突進力も強く防御力も高い。敵の前衛を突き崩すには最適な部隊。



敵部隊の騎兵を支援部隊として使っていて、タイミングよく突進させよう。

## 騎兵(弓装備)

機動力が高く遠距離攻撃できる弓を装備している。騎兵の主力部隊だ。



一歩先を歩兵の動きが速いのが、後半の主力といえる。

## 部隊兵科の解説

上で書いたように4種類の部隊に分類することができる。またそのなかで徴兵する文化圏によって

同じ騎兵でも装備などが異なる。その文化圏の影響を受けた個性豊かな兵隊をここで紹介しよう。

|                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p><b>軽歩兵</b><br/>機動力 6<br/>遠距離攻撃 ×</p> <p>徴兵費用 300 機動力も防御力も弱いけれど、わずか300の費用で徴兵できるのが魅力。<br/>(モンゴル、内アジア、インド、イスラム)</p> |  <p><b>重歩兵</b><br/>機動力 6<br/>遠距離攻撃 ×</p> <p>徴兵費用 400 軽歩兵よりほんのわずかだが防御力が高い、徴兵費用が少し割高。<br/>(東欧、中国)</p>       |  <p><b>長槍兵</b><br/>機動力 5<br/>遠距離攻撃 ×</p> <p>徴兵費用 400 歩兵の中では最強の突撃力をほこる。防御力は弱いので攻撃するのみだ。<br/>(西欧、東欧)</p>  |  <p><b>投石機</b><br/>機動力 5<br/>遠距離攻撃 ○</p> <p>徴兵費用 800 遠距離攻撃力は抜群に高いが防御力は最低、他の部隊で守ってやる必要がある。<br/>(東欧、イスラム、中国)</p> |
|  <p><b>短弓兵</b><br/>機動力 6<br/>遠距離攻撃 ○</p> <p>徴兵費用 500 停止状態で3回攻撃できる。防御力は軽歩兵と同じくらい。<br/>(モンゴル、内アジア、インド、イスラム)</p>        |  <p><b>長弓兵</b><br/>機動力 6<br/>遠距離攻撃 ○</p> <p>徴兵費用 600 矢の威力は強いが機動力が6しかなく停止状態で2回しか攻撃できない。<br/>(西欧、東欧、中国)</p> |  <p><b>弩弓兵</b><br/>機動力 6<br/>遠距離攻撃 ○</p> <p>徴兵費用 600 長弓兵とあまり違いは感じられない、直接攻撃を受けるとボロボロになる。<br/>(西欧、東欧)</p> |  <p><b>火砲兵</b><br/>機動力 5<br/>遠距離攻撃 ○</p> <p>徴兵費用 800 中国でのみ徴兵できる。威力はそうでもないが、敵を混乱させやすい。<br/>(中国)</p>             |
|  <p><b>槍騎兵</b><br/>機動力 8<br/>遠距離攻撃 ×</p> <p>徴兵費用 1100 近接攻撃力にすぐれる。弓は装備できないので遠距離攻撃はできない。<br/>(内アジア、中国)</p>             |  <p><b>突撃騎兵</b><br/>機動力 8<br/>遠距離攻撃 ×</p> <p>徴兵費用 1300 イスラム圏でのみ徴兵でき、近接攻撃力にすぐれた騎兵だ。<br/>(イスラム)</p>         |  <p><b>騎士</b><br/>機動力 7<br/>遠距離攻撃 ×</p> <p>徴兵費用 1400 ヨーロッパ圏で徴兵でき最強の突撃力をほこる。矢に対する防御力も強い。<br/>(西欧、東欧)</p> |  <p><b>象兵</b><br/>機動力 5<br/>遠距離攻撃 ○</p> <p>徴兵費用 1500 最強の防御力、強力な攻撃力をもっているが、機動力が低いのが欠点。<br/>(インド)</p>            |
|  <p><b>狩猟騎兵</b><br/>機動力 9<br/>遠距離攻撃 ○</p> <p>徴兵費用 900 騎兵の中では徴兵費用が一番安く、弓も装備するお買得の騎兵だ。<br/>(モンゴル、内アジア、インド)</p>       |  <p><b>蒙古騎兵</b><br/>機動力 11<br/>遠距離攻撃 ○</p> <p>徴兵費用 1200 機動力が最も高く、弓も装備するオールマイティに使える部隊だ。<br/>(モンゴル)</p>   |  <p><b>軽弓騎兵</b><br/>機動力 10<br/>遠距離攻撃 ○</p> <p>徴兵費用 1300 イスラム圏でのみ徴兵でき、遠距離攻撃にすぐれた部隊だ。<br/>(イスラム)</p>    |  <p><b>武士</b><br/>機動力 8<br/>遠距離攻撃 ○</p> <p>徴兵費用 1200 日本でのみ徴兵できる騎兵。機動力が低いのがたまにきず。<br/>(日本)</p>                |



## 王族を各地に配置しよう

### オールドで子づくり

まずオールドにせさせて通って子づくりにはげんで、後に王子、姫をいっぱい産んでもらおう。



### 将軍に取り立て

王子が10歳以上になったら、将軍に取り立てよう。また姫は8歳以上になったら有能な将軍と結婚させて王族に。



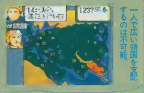
### 要所に配置

王族にすると決して裏切らないので、領国の要所に配置しよう。この時周辺領国から軍団をその国に集結させよう。



### 反乱鎮圧

各地に王族を配置しておけば、本国から離れた国で反乱が起きてもその国の近くの王族を鎮圧に向かわせられる。



## 世界のオールド美女たち

### 西欧代表 イザベラ



西欧の王女様らしく髪は金髪だ。プライドが高くなかなか心を掴んでくれない。下品な行いは禁物だ。

### 東欧代表 ゲイトロード



東洋と西洋の交わる文化圏の王女様。顔立ちは西洋に近い。お世辞も通人言わないと逆効果だ。

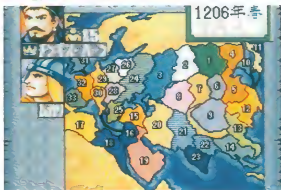
### イスラム代表 シャジャール



顔立ちはアラブ系特有の、形りの鋭い顔。ご機嫌をよくするにはお世辞なんかが無効的。

世界中の王室にもオールドに相当するものがあって、王国を占領すればその王室の后たちを自国のオ

ールドに加えることができる。各国の美女たちをはべらして、今夜はハーレムじゃ//



### 日本代表 ハ 桑



日本でオールドに加えられる姫君。贈物とお世辞で十分にご機嫌をとってから愛を授けよう。

### 中国代表 岐国公主



中国を代表する美女。まず贈物と機嫌をとってお世辞でもあげ、愛のさやきでだめした。

### モンゴル代表 イエスイ



やっぱり子供を産みつくるなら同族の后が一番だ。他の民族の王女と比べると素直なよい子だ。

### インド代表 エインティ



インド系独特の顔立ちをした王女様。友好的ではあるが、それにそれほど苦しみなくよさそう。

## 男は黙ってわがままを聞いてやろう



オールドの女たちを口説き落とすのは一苦労だ。まずお世辞や贈物をして愛のゲージの色を赤くしよう。真っ赤になったら愛をささやこう。愛のささやきは2回が限界。お世辞などでご機嫌をとって仲良くなろう。





## 伝説のオウガバトル

■クエスト■ 3月12日発売 ■9,600円 ■バッテリーバックアップ

いま伝説の幕が開く……



奇國軍を倒す漢のりはかなり遠いぞ。

前回は、基本的なシステムの説  
 明とゲームの序盤戦を簡単に説明  
 したので、今回はいままであまり

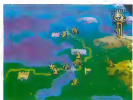
## 「伝説のオウガバトル」の特徴

昼から夜へ……

このゲームの**特徴**の一つが、リアルタイムで進行するということ。この世界の民衆は早く解放されることを願っており、もたもたしていること、それだけ民衆の支持率が下がってしまうのだ（支持率はあてで述べるカースフレームでわかる）。しかし、地形や攻撃陣形なども考えながら二ツに指示を出さなくてはならない。また、朝と夜では敵モンスターの数が違っていたりするので、的確な判断と俊敏な行動が要求されるのだ。

## あとはおまかせ

マップ上に帝国軍本拠地を確認したら、自軍のユニットをどんどん派遣するのだ。移動先をそれぞれ指定してやると、最短距離で移動してくれるぞ。移動中、敵軍ユニットと接触すると、戦闘モードに入る。戦闘はすべてオートで進



海や川などでは空気が運ぶにつれてしまふ。

## リアルタイム



中にしたほうがいい。夜は敵が多くなるのだ。  
 魔物や魔物に殺  
 のほうが活発にな  
 のだ。当然と言  
 えは当然か。

## オートバトル



行し、後述するバトルコマンドに  
合わせて攻撃してくれるぞ。

戦闘は規定数のターン戦って、  
優勢だったほうが勝ちとなるのだ。  
また、戦闘中にタロットカードを  
使ったり、退却するように指示を  
出すこともできるぞ。

身のふり一つ

話を進めていくに従って、いろいろなイベントがまっている。盗賊に話をもちかけられたり、民衆に仇討ちを頼まれたり、といういろいろあるぞ。でも民衆の目はごまかせない。悪い話に乗ればカオスフレームが下がるなど、プレイヤーの選択しだいで話の展開が微妙に

## もう一つの楽しみ



いのでぜひ見つけ出してみよう。

## 使い方一つで逆転も

ここぞというときに使えるあり  
がたい代物<sup>しろもの</sup>がタロットカードだ。  
都市や教会を解放したり、アイテム  
を使うことで、引くことができるが、ランダムなので何が出るかわからない。すべては運なのだ。

## 数々のイベント

違ってくる。やっぱり悪人とのつき合いは控えたほうがいいかもね。



頼りになる仲間と仕事することもあるぞ。

## クラスチェンジ

戦闘をするとキャラがレベルアップをするRPGライクなこのゲームは、プレイ方法によってCHA(魅力)、ALI(属性)が随時変化する。CHA、ALIがある条件を満たしたり、アイテムを見つけると、クラスチェンジすることができる。ナイトなどはかなりチエジできるので、いろいろ試してみることができるぞ。

## タロットカード



便利だからって使いすぎないようにしないとね。

SLG

12M

[illegible]

# カオスフレーム



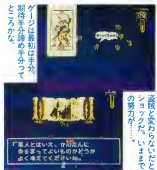
自分の行動によって上がった下だった  
人への心は、動かしカオスフレーム

カオスフレームとはプレイヤー側の反乱軍が民衆に支持されているかどうかを見るゲージだ。これが低いと、どんなに努力して敵を倒してもバッドエンドになってしまうし、途中の町にいる味方が仲間になってくれなくなったりする。このゲームのいちばん重要なものがこのゲージなのだ。

ところがこのカオスフレーム、ただいいことをすれば高くなるというわけでもない。町を解放したときに引くタロットカードで、「サタン」「デス」「タワー」などを

引くと下がってしまうし、敵だった相手を助けたりすると市民から反感を買ったりする。もちろん悪人につき合って悪いことをすると当然下がってしまう。

ただし、カオスフレームがたとえ0になってもゲームオーバーではないので、そんなに神経質にならなくてもいい。減ってしまったカオスフレームはいつか戻せばいいくらいの気持ちでプレイしてもいいぞ。



# アイテム

アイテムは戦闘モードのときは使えない。フィールドマップになったとき、使用するユニットを指定する。アイテムはショップで購入したり、たまたま倒した相手から発見することもある。武器や防具などは、都市を解放したときもえたり、埋もれた財宝を発見しないと手に入らないものもあるぞ。



| 名前       | 値段     | 効果                    |
|----------|--------|-----------------------|
| キュアポーション | 400    | キャラ1に対してHP50回復する。     |
| キュアストーン  | 700    | キャラ1に対してHP100回復する。    |
| キュアアング   | 2,000  | ユニット内全体のHP100回復する。    |
| ソウルコール   | 2,000  | 死者の魂を呼び戻す。一体のみ。       |
| ジョーカーの札  | 2,000  | タロットカードを一枚増やす。        |
| リダーンハーブ  | 2,000  | 1ユニットだけ本拠地へ戻す。        |
| ダウシングロッド | 25,000 | 埋もれている財宝を発見する。        |
| オールサモンズ  | 3,000  | すべてのユニットがリーダーの元へ集結する。 |
| ラプアントピース | 5,000  | 敵1ユニットを味方に引き入れる。      |
| アリーグブーツ  | 3,000  | 解放した都市ならどこでもワープする。    |
| 光のささやき   | 4,000  | 最にする。同様の「闇のささやき」は夜に。  |

# コマンド

ゲームを始めるにあたって、最低限覚えておかねばならないコマンドを紹介しよう。リアルタイムだけど、最初はボーズをかけて慎重に選択しよう。



## バトルコマンド

バトルコマンドは下の4種類。特性や状況などをよく見て使い分けよう。

## ガッツを見せろ

いちばんノーマルな作戦。攻守のバランスを考えながら戦っていく。

## バラバラに攻めろ

防衛主体の作戦。自軍のユニットの防御力上がり、攻撃力が下がる。

## リーダーを狙え

敵のユニットリーダーを集中攻撃。レベルの高い相手やステージボスなどに有効な攻撃方法。

## 息の根を止めろ

HPの低いキャラクターを優先して狙う。一撃ずつ確実にしめていくことで経験値稼ぎなどに有効。



## 移動

動かしたいユニットを目的地まで移動させるコマンド。最短距離で進んでくれる。



## アイテムを買う

ショップがある都市の上にユニットがいるときだけ買物ができる。各マップに1カ所だけしかないので早めに解放しよう。



## 復活の儀式

死んでしまったユニットを教会で復活させるときのコマンド。キャラによってはアイテムを使ったほうがいい場合もある。

# 魔法・特殊攻撃

数ある魔法のいくつかをここで紹介しよう。ウィザード、ドールマスターなど、魔法や特殊攻撃をもっているが前衛にいたりして直接攻撃をしてしまうので注意。

## アイスレクイエム



## ダーククエスト



## ライトニング



## ファイアーボール



## アッシュドクラウド



# 第3章

## — シャローム地方 —

## 戦略の基本はマップ全体を見渡すことだ!

### 戦いはとにかく慣れろ!



このマップは、海をはさんで反対側に敵の本拠地がある。攻略するには南のほうから攻めていくのがメインになるだろう。早めに都市を解放して足場を固めておこう。また海を越えていっきに本陣に攻め込んでくる敵もいるので、本陣を守る部隊も用意したほうがよい。ある程度都市を解放していくと、ここを治めている“ギルバ

ルド”という騎士が急に人が変わってしまったという話を聞くことになる。あんなにいい人だったのに何が訳があるに違いないと言うのだ。ある都市の人は、昔、彼のもとで働いていた風使いの“カノープス”なら、その訳を知っているはずだと言う。その“カノープス”はある都市を解放すると現れる。しかしなぜか“カノープス”

前のマップに比べるにかなり広くなっている。市も多かったが、たぶん解放しないほうがいいだろう。うが遠くまでいってオアフ島が下からでるからだ。



は意味ありげな言葉を主人公たちになげかけるだけで、はっきりと答えてくれない。いったい何があったのだろうか。



第3章までくるとだいぶ戦いにも慣れると思うが、まだまだ序盤なので慎重にしていきたいところだ。強いキャラばかり戦わせてないで、各ユニットキャラのレベルのバランスを考えて部隊を派遣するようにしたい。



# 第4章

## — ジャンセニア湖 —

## 物語はかつてに進んでいく……



この章では、都市を解放していくうちに、夜な夜な犬の遠吠えのようなものが聞こえとか、弾猛な動物に喰いちぎられたような死体が湖に浮いているという、なんとも奇妙な話を耳にすることになる。さらに若い娘がさらわれたという話もある。どの都市でも不気味な話しか聞かないのだ。

しばらくすると、この辺りを襲っている盗賊がこここの城の



聞いただけでもよくわかるワザが飛び交っている。いったい何が起きているのだろうか。

言うのだ。ありがたいと言えばありがたいのだが、盗賊の話に乗ってもいいのだろうか。いったいこのステージボスの正体はなんなのか。敵も日中よりも夜間のほうが活発に動いているところを見ると、やはりここは夜に城に行くよりも、少し待ってでも日が昇ってから攻撃するべきだろう。



### 湖をうまく使え!

この敵本拠地は湖を背にしている。まずは足の速い部隊で各都市を先に解放しておきたいところだ。敵も陸を通して攻めてくるので、ちょっと遠回りになるが、手薄になった湖側から攻撃してみるのもいいだろう。湖をいかに使うかが攻略のポイントになる。





## 第5章 —デネブの庭—



マップはそれほど大きくないが、道筋の幅も狭い。そのせいでユニットの攻撃の体当たりはきついが、おまけに金貨が落ちるアイテムも買っておくのもいいだろう。

左下に見える不気味な城。人々の話では“デネブ”という魔女が住むという。“デネブ”はとても美人で頭がよく、その美貌に群がっていた若い男どもは皆自分の魔法の実験の道具にされてしまったと言う。また、最近ではなぜか彼女は煙を荒らすようになったと言うのだ。さすが魔女の庭だけあって、悪魔などの魔物が頻繁に出て

くる。奴らはなかなか手ごわいぞ。そろそろキャラによってはクラスチェンジさせておきたいところだ。ここで無事魔女を倒すことに成功すると、魔女が命ごいをしてくるのだ。人道的には助けるべきなのだろうが、それではいままですしめられてきたこの周辺の民衆が納得しないだろう。反乱軍のリーダーとして取るべき態度は……。

## 新しいタイプの敵に動揺するな!

### アンデッドキャラ登場!!

この章から登場するアンデッドキャラは、実は攻撃も魔法も効かないのだ。倒す方法は、クレリックなどのヒーリングと特殊なアイテムだけだ。敵ユニット内にアンデッドキャラを見つけたら、真先にクレリックのいる部隊を派遣しよう。味方に被害が出る前に潰してしまおうようにしよう。



## 【主人公と頼もしい仲間たちを紹介するぞ!】

### オピニオンリーダー



これはプレイヤーの分身ともいうべきキャラクターで、性別もパラメータに敵にも影響してくるので、注意が必要だ。



で、女性にするとこうなる。性別の選択もパラメータに敵にも影響してくるので、注意が必要だ。

さて、ここで主人公の強い味方たちについて紹介しよう。味方のユニットには“ナイト”や“ウィザード”“クレリック”などいろいろな種類のユニットがある。それぞれ最初のうちは、ちょっと頼れない気もするけど、レベルアップしていくと、上のクラスにクラスチェンジすることができるのだ。



第1章で仲間になるランスロットなどにもこれにあたる。クラスチェンジでアライアンにもなる。

### ファイター



おもに剣で敵を攻撃する。いろんなキャラになれる。

### ウィザード



ファイヤーボールなど数々の魔法を使う。

### ドールマスター



魔法はおもにアッドクラウド（毒ガス）を使う。

### クレリック



ヒーリングはHPの少ない順にかけられる。

### ビーストマスター



強弱はいい。おもに壁で敵を攻撃する。

### ウィッチ



スタンクラウド（まひ）を使って攻撃する。





## アルバートオデッセイ

■サンソフト ■ 3月5日発売 ■ 9,600円 ■ バッテリーバックアップ

強敵ライアモスとの手に汗にぎる死闘

RPG

8M

### グローバス復活のカギをにぎる水晶の行方とは？

拡大・縮小機能をフルに使ったタクティカルバトルによる戦闘システムと、ごく普通のRPGのように情報収集を行うシステムが合わさった画期的なRPG「アルバートオデッセイ」。

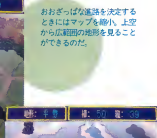
前号ではアルバートたちの旅立ちからゴーレム、レッサーデーモンとの戦闘までを紹介したよね。今回はまず、古代魔法文明グロ

ーバスとゴート王国についての神話を紹介しておこう。このお話はゲーム上では出てこないけど、知っているとうゲームを進めるのに非常に役立つぞ。

そして前号の続きとなる古代魔法文明グローバスの復活のカギをにぎっているという、水晶に関わる情報を集め、強敵ライアモスとの死闘なども紹介しよう。



カーソルを動かして好きな地点を決めるとマップが拡大、縮小の位置を確認するのに大いに役立つだろう。



おおきくは道筋を決定する時にはマップを縮小、上空から広範囲の地形を見ることが出来るのだ。

### アルバートオデッセイ ～その神話と英雄譚～

古の昔、人々は「魔導の力」をもって生活していた。そして1つの文明を築いた。その名は古代魔法文明グローバス。

ある日、そのグローバスのとある海岸に1人の若者が流れ着いた。その若者の名はゴート。

グローバスの王は、ゴートの持つ「鋼の剣」と「鎧」に興味をもった。この鋼の剣と鎧には、王のもつ魔導の力とは別の種類の力が宿っていたのだ。さらに、王はその力と同じくらい強大な魔導の力が得られる水晶の存在を知った。

王はその水晶を手に入れたと人々を誑い、人々から魔導の力を吸収し始めた。

自分の父であるグローバス王を倒すことを決意した王女ネッサ、さらにゴートも対グローバス部隊の一員となった。

水晶によって強大な力を得ていたグローバス王の進軍に対し、ゴートはついに自らの特殊能力「変身」を使うことにした。

ゴートの変身の一撃は、王の体と水晶を吹き飛ばし、王の息のねも止めた。

ゴートは、二度とこのようなことが起こらないように水晶と王の身を封印した。

その後、王女ネッサとゴートは結ばれ、古代魔法文明グローバスはゴート王国へと生まれ変わっていったのだ。

### 前回までのあらすじをかるーく紹介

ある夜、チベリスに1人の少女が行き倒れていた。少女の名はソフィア。10年前、悪の大魔導師オズワルドとの戦いで白光を放ち、オズワルドを封印した少女だ。

だが、オズワルドは悪なる野望のもと、復活を遂げてしまった。そのことを知ったソフィアは、オズワルドを倒すため、そして勇者ゴートの血を引くアルバートの力を借りるためにチベリスにやってきたのだ。

さらにアルバートの幼なじみ、僧侶ノイマンもオズワルド打倒に加わり、3人の旅が始まった。

強敵ゴーレムを倒し、王都ゴートに着いたアルバートたちは、と

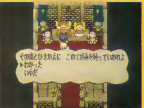


勇者アルバートとともにオズワルドを打倒すべく、チベリスにやってきた少女ソフィア。

もに戦ってくれる者を倒すために旅立ったスレイ団長を追ってノイラートへ向かった。だが、ノイラートの村はレッサーデーモンに支配されていた……。



ゴーレムとの激しい戦闘で、周囲にいるローバ一軍団も倒れたのだ。



王都ゴートでゴート王と出会い、話を聞く。王の手紙をもらうことも忘れずに。



# スレイ団長を追っていざノイラートに!

強敵レッサデーモンを倒し、ノイラートにたどり着いたアルバートたち。ノイラートに着いているはずのスレイを探しているうちにある老婆たちに出会った。老婆たちは水晶についての秘密を何か知っているようだ。

アルバートたちは王からもらった手紙を手がかりに、なんとかスレイに会った。だが、ライアモスと名乗る者に老婆が1人殺され、水晶の在りかが記された「水晶の行方」を奪われた。

スレイはゴート騎士とともにラ



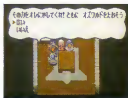
ちよと怪しげな7人の老婆たち。水晶の在りかについてなんかも知っているかも。



ゴート騎士に王様の手紙を見せよう。スレイ団長を連れてきてくれるぞ。

イアモスに立ち向かったが、あまりに強大な力をもつライアモスにまるで歯が立たない。

仲間をライアモスに殺され、水晶の行方も奪われ、手も足も出なかったスレイ。仲間の死にやるせない思いを抱いていたスレイは、ついにアルバートたちの仲間に加わることにした。



オスワルド打倒の目的は同じ。スレイ団長も仲間に加わった。

## 非情! ライアモス



水晶の行方を奪われたうえに仲間も殺され、どうすることもできないスレイ。

## 辺境の村 ノイラート

上から見るとまるで太陽のように美しく見える村、ノイラート。この村では情報収集に専念しよう。



辺境の村というだけあってか、ノイラートには武器屋や道具屋がない。次に訪れるミケアナまで買物はお預けだ。

ここで購入できるアイテムは、「ノイラートの思い」と「タマゴ」だけだ。ノイラートの思いは、おなじみ「へべれけ」の「ちえにふあー」が売っている。だが、あえてここで購入することはない。なぜなら、いざとなったらソフィアの瞬間移動で買いに戻ればいいのか

らね。とりあえず、この先の戦闘に備えてタマゴだけは購入しておいたほうがいい。卵屋の主人は「へべれけ」の「すけざえもん」だ。タマゴの回復力は薬草の2倍。なかなか使えるぞ。



まは、この手紙をもつて、ゴート騎士を誘ってみよう。

## 放浪の大賢者“フィロ”って知ってる?

この村では大賢者“フィロ”についての噂を聞こう。残念ながら本人には会えないが、彼はこの先のストーリーに大きく関わってくる重要な人物なのだ。



## “○-△の思い”を使え!

すべての町で売っている超便利なアイテム“○-△の思い”。これを使えば、戦闘中でも購入した町に帰ることができる。全滅しそうなときに使う。



## ●スレイ団長が仲間に

この村から仲間として加わるスレイ。彼は近くにいる仲間を「はげます」ことで行動終了を解除することができる。

つまり、1ターンで2回の行



## 特殊能力“はげます”



動が可能になるわけだ。アルバートにおいて直接攻撃+変身の2回攻撃、ソフィアにおいて火炎弾の2回攻撃が使えるため、強力な敵にも立ち向かえる。ノイマンの蘇生+回復もいいかも。

## コートロードの途中ミケアナに寄り道



ライアモスを追って、ノイラー  
トからコートロードに向かうこと  
になったアルバートたち。しかし  
コートロードへの道のりはあまり  
に長い。そこで途中、石の村ミケ  
アナに立ち寄ることになった。と  
はいえ、ノイラートからミケアナ  
までの道のりもかなりある。

そこで、ゴートの思いを使って  
全員をゴートに移動させよう。ノ  
イラートからゴートへの途中には  
広大な森林があるから、これで



登場敵

ガーゴイル×19、ローバー×3、レッドローバー×2、おこもり×2、ゴブリン×1。

労力と時間がかなり節約できる。

ミケアナまでの間、ガーゴイル  
の大量がアルバートたちに襲いか  
かってくる。このガーゴイルは50  
程度のダメージを与えてくるうえ、  
直接攻撃がほとんど通用しない。

ここではスレイ団長の特殊能力<sup>とくしゅのうりょく</sup>はげます<sup>はげます</sup>を使おう。ソフィアを2回移動させ、火炎弾を2発撃ち込み、ガーゴイルの群れを焼き払<sup>やきはら</sup>い。



おう。1ターンで最高7匹までの  
ガーゴイルを倒すことができるぞ。

ここで登場するほかの敵キャラ、ローバーやレッドローバーは、ノイマンとスレイに倒させて経験値を稼がせるといいぞ。



## BOSS/ハービー

HP: 3696 移動力: 11

ミケアナを支配しているボスは、ハービーだ。このハービーはガーゴイルの場合と違って、魔法攻撃がほとんど利かない。アルバートを2回移動させ、(変身+直接攻撃)を2回食らわしてダメージを与え、倒してしまおう。



## 石の村 ミケアナ

ゴートの南東に位置する村、ミケアナ。ストーリーに関わる重要なイベントがいろいろ存在する村なのだ。



## ●シーフダッシュとの出会い？

この村ではシーフダッシュと  
出会うことになる。

彼は照れ屋なので、すぐ姿を隠してしまうが、このあとふたび出会い、オズワルドを倒すため、アルバートたちの仲間に加わることになるのだ。



石の村ミケアナは、城塞都市コートロードを建設するために作られた村だ。

この村には武器屋はないが、道具屋はある。ここでは防具が購入できるので、必ず買っておくこと。ソフィアにはホワイトローブ、アルバートとスレイにはパワーリストを買わせるとよいだろう。

3軒ある家のうち1軒には水晶の行方が解読できる爺さんがいる。解読するためには道具屋で売っているモノが必要。1つだけ使い方がわからないのがあったよね。



ノイマンの「僧侶の杖」を「司祭の杖」に直してもらおう。これで攻撃力が+6だ。

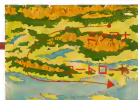


ほかの1軒にはチベリスの司祭<sup>しさい</sup>  
様に頼まれたという男がいて、ノ  
イマンの“僧侶の杖”をより強力  
な“司祭の杖”に直してくれる。  
必ず訪れておこう。

またミケアナにあとで戻ることになるので、<sup>\*</sup>ミケアナの思いは3人分買っておくといいいだろう。



グローバス復活に疑問を抱く声も。まったくそのとおり。いいこというね。



ライアモスを追って、いよいよ城塞都市コートロードに向かうアルバート一行。ここでは今までとタイプがまったく違う2匹のボスと戦うことになる。コートロードはミケアナのすぐ南に見えるとあるが、いったん西に移動しなくてはたどり着けない。

このとき、あまり岸沿いに移動しすぎると北上してスモークの格好の餌食になってしまう。このスモークには直接攻撃があまり利かないうえに、間接+直接攻撃で2回ダメージを与えてくるイヤなヤツ。ソフィアの火炎弾で焼き払えばよいのだが、ここでは無視して進むにかぎらう。

さらにコートロード周辺には十

# 打倒ライアモス! コートロードに向かって進め!

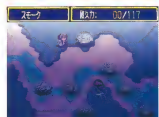
## 登場する敵キャラ

スモーク×1、ゴブリン×3、ガーゴイル×1、十字軍騎士×5、十字軍騎士×1。

## 石の町ミケアナ→城塞都市コートロード

字軍軍団がいる。特殊能力として周囲にいるキャラの攻撃力を一時的に上げる「気合い」を使う。攻撃回数が多くて強いのだ。この十字軍騎士にはアルバートですら殺されかねないぞ。

橋の手前からヒット・アンド・ウエイで敵を、一体一体地道に倒していくのがいいだろう。



岸沿いではスモークの大群が押し寄せてくるぞ。ソフィアの火炎弾で焼き払えばいいのだが、相手にしてもあまりいいことはない。



この位置から移動、攻撃をし、たまたま「気合」がついてくる。



早く倒さないと、周囲に一人残ったまま、倒されてしまう。

## スレイを使え!

超便利な男、スレイ。今度はソフィアの火炎弾と合わせてスモークの群れを焼き払おう。4回連続の直接攻撃が強力な魅力バツグン。ほんと、最高だ。



ノイマン同様、はげましても倒れぬ限り、あなまのいっしょ。

## BOSS2 ライアモス

HP: 2795 移動力: 35

いよいよライアモスとの戦闘だ。ライアモスには魔法攻撃がほとんど通用しない。アルバートよりスレイの直接攻撃4回のほうが有効。ただし、直接攻撃でも正面からではあまりダメージを与えられない。後ろにまわって攻撃しよう。殺されるのを覚悟でスレイを送り込み、死んだら蘇生というのが効果的だ。



## BOSS1 ガスト

HP: 2643 移動力: 20

ガストには直接攻撃がまったく通用しない。したがって、ソフィアの魔法攻撃が絶対に必要。攻撃2回で攻撃しよう。特殊能力「蘇生」で1ターンに1匹のスモークを復活させてくるぞ。



# オズワルドの裏切り! ライアモスの最期

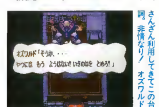
アルバートたちとの戦闘からやつのことでコートロードに逃げ帰ったライアモス。そんな彼を持っていたのは、信頼していたオズワルドの裏切りだった。

オズワルドの手下から命を狙われるライアモス。最後の力をふり絞って帰るライアモスだったが、城に降り着いたときにはすでに虫の息だった。

もともと神聖十字軍の団長として優れた武人だったライアモスは、

純粋な気持ちから魔法文明グローバスを解明し、自力で世界を平和に導こうと考えていた。逆にそこをオズワルドにつけ込まれてしまったのだ。

滅亡のライアモスのために、十

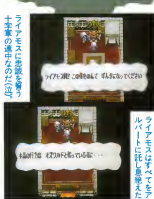


字軍騎士は特効薬を開発するが、ライアモスは自分の行動が間違っていたことを悟り、水晶の行方をアルバートに託して息絶えた。

結局、彼もオズワルドの陰謀に巻き込まれた犠牲者だった。



## 水屋を取り戻せるか







# BATMAN RETURNS

■ヨナミ■2月26日発売■8,800円

バット試験管をパリンパリン割りまくれ！

**ACT**

8M

## キミだけにそっと教える攻略法

正義の<sup>せいぎ</sup>コウモリ<sup>やろう</sup>野郎、バットマンが<sup>だいこうやく</sup>大活躍するアクションゲーム「BATMAN RETURNS」がもうすぐ<sup>せつ</sup>発売されるぞ！ ストーリー設



3つのゲームモードが入っていて、おトクだよ。

定や敵キャラが、同タイトルの映画がモチーフになっているこのゲーム。バットマンの痛快なアクションと架空の都市「ゴッサム・シティ」のあやしげな魅力とを存分に満喫できるのだ。映画を観た人なら、思わずニヤリとする演出もいっぱい。

今回は、ステージ5までを紹介しよう。



BGMは、映画同様、交響曲タッチだ。ずっと聴いてると、アブない思想に走りそうだ。



敵をなくる感情が、けっこう気持ちいい。最近、面白くないことだらけの人に、オススメです。

## 前号を振り返る……

ステージ1と2の攻略をざっとおさらいしてみよう。へえ、こうすればいいのか。

## STAGE 1 AMBUSH GOTHAM PLAZA

難易度は高くない。以降のステージに比べて、のびたが。バトルモードの敵はノーマルピエロがほとんどなので、連続攻撃や複数の敵を巻き込む「投げ」を確実にマスターしておくと。タイミングモードでは、ノッポピエロの攻略と、跳ねるデブピエロを避けるタイミングをつかんでおくこと。ボス攻略は回転タクトルの軌道直を覚えれば、いくら楽になる。



ピエロさんたちをちぎって  
は投げ、ちぎっては投  
げよう。情けはかけるな

シーン2は「カラテカ」タイプの横スクロールアクションだ。

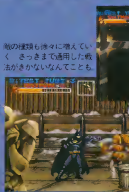


ステージボスのスタンガン  
男には先制攻撃を仕掛けろ  
やり方は、自分で考えてみ  
よう。

## STAGE2 BATTLE IN GOTHAM CITY

敵の種類も多彩になり、ステージ1でマスターしたテクニックを応用して戦わなければならない。

バトルモードでは、背景のペンチに飛び乗って大ジャン攻撃をするデブピエロと、バットラングを跳ね返す剣術使いに注意。タイミングモードは、スピアガンを使っているターゲージ移動が必要になってくる。スピアガンを離すタイミングを覚えよう。



敵の種類も徐々に増えていく。さっきまで通用した戦術がきかないなんてこと



新聞を読むインテリなボス、怪力男は一撃のダメージが大きいのだ。

あ、コレ見た！

## 映画にあった このシーン

ステージ構成などは大幅にアレンジされているけど、映画中の何気ないシーンがけっこう再現されていたりする。



市長の演説シーンで不自然に登場する箱、なかにはペンギンの手下が詰まっていた。

スピアガンでガコン



女性を助けようとスピアガンを撃つ。ハズレと思いきや……。



# STAGE 3

## ON THE PROWL

前のステージとは雰囲気ガラッと変わって、目もくらむような高い場所での戦闘になる。そしてビル

の屋上に待ち受けているのは……そう、ボクらのアイドル、キャットウーマンなのだよー！



ステージ3は、タイミングモードがメインとなる。まずは足場の不安定なゴンドラで上昇し（もちろん敵が襲ってくる）、建設中のビルへと向かう。ビルから足を踏み

はずすと、有無を言わず1ミスになるので、スピアガンを使っての移動は慎重に行おう。なお、敵に与えるダメージはバットラングよりもパンチのほうが強力だぞ。



乗っかってはくするとおそろしく落ちてしまうので、スピアガンで倒すように狙って撃つ。



ある地点までくるとエレベータで上昇することになる。敵やら障害やらがボロボロ降ってきます。



バチはバットラングよりも1発のダメージが大きい。接近戦中心で強もう。



シーン終盤の横断幕にあるシーンに画面アイテムがあるけど、取るのが結構難しいノ。

## キャットウーマンの正体

ゲーム中では一敵キャラとして登場するにとどまるキャットウーマンも、映画ではなかなかハードな役まわりを演じているのだ。もともとは、ゴッサム・シティの陰の実力者の秘書だった彼女。普段は牙えない一女性に変貌したのは、ボスに高層ビルから突き落とされたときだった。即死状態の彼女にたくさんの猫が群がり、彼女の体に噛みつき出すと、やがて彼女は蘇り、超過激な性格になってしまったのだ。そしてなぜかバットマンを目のかきにし、キャットウーマンの衣装（自作）をまとい、彼に勝負を挑むのである……。



ステージ1のボス戦の背景にたづねでいる女性とキャットウーマンは同一人物。



THE PENGUIN AND CATWOMAN

映画では黒顔の凶悪のバットマンとキャットウーマンのラブロマンスがあったりして、事情をさらに複雑にしている。

キャットウーマンとペンギンは完全な仲間ではなく、共通点は「バットマンを倒して」ということだけだ。この二つの設定がイカサな。

## BOSS!

スレンダーなボディが男心を奮立たせるキャットウーマンは、動きが素早く攻撃力も高い。キックや鞭攻撃のわずかなスキを狙って、通常攻撃一つかんだ状態からの攻撃一投げ、のフルコースをお見舞いしよう。残像をひきずってのタックル攻撃は、防衛していてもダメージが大きい。ぜひジャンプでかわしたい。



## キャットウーマン



滑索、ムチやキック攻撃は、発すつり出すのだから、たまに連続攻撃をすることも



バットマンの真中はこちらの攻撃を一切受けつけない、防衛しながら様子を見よう。



この残像タックルをかわすのは至難の業だ。2〜3人集めても押しにくいから、防衛で誘はんのも手ではある



ムチやキックを繰り出した直後のチャンスだ。素早く接近してパンチをヒットさせろ。

## ATTACK POINT

## STAGE 4

## THE PENGUIN'S TRAP

ゴッサム・シティの人気者のバットマンをワナにはめて、信頼をガタオチさせよう！ と企んだペンギ

ンとキャットウーマン。美女をさらって薄暗い建物  
で待ち受けるのだが……。



暗い建物内での戦闘だ。天井からポタポタ降ってくるザコ敵は、落下地点にいとダメージをくらってしまうので、地面に影が見え



暗くてわかりにくいけど、ビエロをカベにぶつけたところ。数はいるけど耐久力はへボいので、豪快に戦おう。



暗くて……あ、しつこいですね。このシーンの最後にはキャットウーマンが登場する。さっき倒したのになあ。チェ。



暗くておかしなけれど、ファイア



間合いを見計らって地道に飛び蹴りするのも一興だ。

たら、すぐ逃げよう。このシーンのザコ敵は耐久力が低めに設定されているので、サクサク進めるはず。問題は、シーン3でふたたびお目見えするキャットウーマンだ。前ページで紹介した攻略法のほかに、遠距離からのギックでじわじわとダメージ与える方法もある。エンジは回復アイテムが一つなので、後半はきついで

ジャンプキックでじわじわとダメージを与えていく方法もある。このステージは回復アイテムが一つもないので、後半はきついぞ。

ペンギンとはタイミングモードで戦うことになる。カサを使っている多彩な攻撃に、相当苦しめられるだろう（ペンギンはカサが大好きなのだ）。ペンギンは常に浮遊していて、トリッキーな軌道を描く。体当たり攻撃はダメージが大きいので、画面の反対側にまわって遠距離から攻撃しよう。



下に投げつけるカサは、点滅している間はダメージを受けない。あせらず操作しよう。



地面スレスレの軌道で画面を横断するペンギン。この体当たりはジャンプでかわせない。くやしいけど、ここは防衛でしのごう。



## ペンギン



画面端から飛んでくるカサは、最初の2つはしゃがんで、最後はジャンプで避けよう。

## ATTACK POINT



カサを横方向に投げているときに背後にまわり込むと、攻撃のし放題だ。うれしい。

# 悲しい身の上のペンギン



ただゲームをするぶんにおいては知らなくてもいいことだけど、知っているとちょっと胸が

痛むペンギンの生い立ちを紹介しよう。ペンギンはクリスマスの夜、あるお金持ちの家で生まれた。しかし、体型がペンギンのようにずんどうで、両手の中指と薬指と小指がくっついている奇形児だったため、気味悪かった両親は、幼いうば車ごと川に投げ捨ててしまった。その後、なぜか川下水道に住んでいたペンギンに育てられ、現

在にいたるのだ。彼は地上で一人の人間として生活することを望み、ゴッサム・シティの陰の実力者にむりやり、協力を求める。自作自演の市長の息子救出劇によって、ペンギンは一躍可の人気者になったが……。

ペンギンは気性が激しく暴力的だけど、その性格が形成された要因は、不幸な境遇によるところが大きいのだ。



政治的陰謀によって市長に立候補したペンギン。



# STAGE 5

一見カーチェイスゲームのようだが、操作は左右移動と武器のバットディスクの発射しかない。難易度も控えめに設定されているので、気軽な気持ちでプレイしよう。敵が発射するミサイルは破壊できるので、無理をしない程度に狙い撃ちしよう。



ライターの陣列には必ず敵車がある。落ち置いて。

## TO THE BATMOBILE

このステージでは、バットマンの大事な乗り物、バットモービルが活躍するぞ！ 映画ではペンギンに

無縁で爆撃され、恐怖の殺人カーになっちゃったけど、ゲームではその心配はないようだ。



ミサイルを発射するライダーも、こういうやつに限って耐久力があるので、無視、無視！



ステージの中間あたりで、ボースアイテムが出現して登場するシーンがある。取っても点数が増えるだけなので、他えるのもホドホドに……。

## BOSS!

速度を上げたり緩めたりしながらバットモービルの前を走るトラック。ミサイルと爆弾を3連射してくるぞ。耐久力が減っていくと、ミサイルを切れめなく連射してくるが、受けるダメージは小さいので、適当に攻撃していれば勝てるだろう。



ミサイルなどの攻撃は、弾に当たる必要はない。無



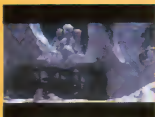
## 暴走トラック

## ATTACK POINT



とにかく撃ちまくれ。それでなんとかなる。

## 以降のステージ&まとめ



全7ステージをクリアしたときには、はじめてゴッサム・シティは救われるのだ。

最後に、残りの2ステージをテヨロッと紹介しよう。映画同様、終盤はおおいに盛り上がるので、期

待してもいいぞ。はたして最終ボス、ペンギンの攻撃法はいかに？

このゲーム、ちょっとプレイしただけだけど、難しく感じるかもしれない。キャラの移動や攻撃の組み合わせ、そして当たり判定に独特のクセがあるからだ。これを無視して攻略するのはまず不可能。何度もプレイして、指先に感覚を覚え込ませよう。あと、バット試験管はボス戦で惜しまずに使うのがいいらしいぞ。

## オルゴールから弾丸が…



最初のもは面白くて、ある程度ステージをクリアすると、音楽がマシンの音を模したサウンドになる。これはなかなかいい。

## トレーラー上でボカスカ



ペンギンのサカスミのトレーラーには、バットマン、バットマンの子供たちが乗っている。なんとも可愛くも取り返さなければならぬ。

## 雪景色にはえるペンギン



最終ステージは、特殊な敵の登場。ペンギン軍のボスが、敵軍のリーダーとして登場する。かなり怖い。



SECRET  
NO FOREIGN DISSEM

三国志正史 天舞スピリッツ

■ウルフ・チーム■3月30日発売■12,800円■バッテリーバックアップ■マウス対応

今回はコマンドについて徹底紹介!

SLG

12M

コマンドの意味を覚えるのが勝利への近道だ

データ内容が多く、中身の濃いシミュレーションほど、コマンドの数が多くなってしまふ。これはシミュレーションの宿命ともいえる。しかも、困ったことに取扱説明書を読んでも、意味がよくわからなかったりする場合もある。そうだと、初心者にはもうお手上だ。  
「天舞スピリッツ」がそうだとはい

いわないうが、コマンドの数が多いのは事実。そこで今回は、コマンドの意味と内容について、じっくり説明してみたい。

シミュレーションはコマンドが多くて面倒だ、というあなた。これさえ読んでもおけば、もう大丈夫。ゲームを買ったその日から、「天舞スリッツ」のプロになれるでしょう。



これが通常画面のシステムウィンドウと地域拡大画面。画面左上にあるのが、システムコマンドウィンドウだ。

ゲーム中には、こういった各種ウィンドウが何枚も出てくるのだ。一つひとつの意味をしっかりと覚えよう。



ゲーム中に必要なコマンド体系は全部で5つ

ゲーム中に使用するコマンドは大きく分けると全部で5つの体系に分けられる。中央行政コマンド、城行政コマンド、軍コマンド、輸送隊コマンド、システムコマンドの5つだ。

ちなみに、右は、すべてのコマンド体系のもとになるコマンドメインウィンドウ。まずは、いちばんメインとなるウィンドウの意味と使用方法を覚えよう。

●クローズボタン  
ここを左クリックすれば、ウィンドウを消去することができる。

●**リフトボックス**  
コマンド名や武将名を表示する部分。内容が表示部分よりも多い場合は、右側のスクロールバーで、内容をスクロールさせて見る。

## ●タイトルバー

ウィンドウのいちばん上についているバーの部分を指す。



ここに並んだ4個のクリックボタンのなかで、カーソルを合わせてクリックできるものが、現在実行可能なコマンドなのだ。

### ●実行可能なコマンド

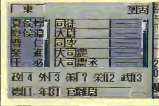
## ゲームに役立つ! コマンド体系別徹底解説書

## 1 中央行政コマンド

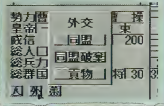
## 本国のみで行える重要コマンド

語彙のいる部でしか使えないコマンド体系だ。通常、3つのコマンド群を使うことになるが、これらはすべて、語彙の器量<sup>きりょう</sup>が左右する非常に重要なコマンドなのだ。と同時に、このゲームの醍醐味<sup>だいごみ</sup>を思いう存<sup>しんぞん</sup>分に味わうことができるコマンドでもある。とくに人事は、勢力<sup>せきりき</sup>そのものに大きくかかわってくるので、注意しよう。

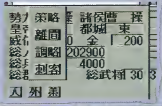
**人事** 都在中の武将のなかから、自勢力の郡国すべての外交、策略の成功、失敗に影響ある中央文官を任命するコマンド



**外交** 同盟、同盟破棄、賣物  
など、他勢力との友好  
度を左右するコマンド。友好度は  
外交コマンド確認時に見られる。



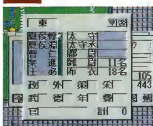
**策略** 他勢力の武将、諸侯に  
対して、“離間”“調略”  
“刺客”といった、3つの策略が実  
行できるコマンドなのだ。





## 2 城行政コマンド — 都、郡国のメインコマンドだ

### 指令 コマンド



人事コマンドでは武將を官職に任命できるほか、武將の能力も見られる。

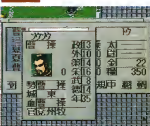
●**物質** 自勢力の経費に応じて、馬、兵船、兵器を購入、製造できるコマンド。かかる費用は、州や城の規模によって違う。

●**人事** 雑尉の武將を地方官に任命したり、布衣の武將を雑尉に登用するコマンドだ。

●**徴発** その郡国の住民から、金と兵糧を強制的に徴収する。

●**徴兵** その郡国の人口のなかから徴兵し郡国の守衛隊を増やす。

### 武將 コマンド



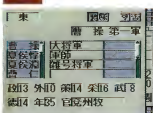
各武将を地方官に任命したり、軍を編成するとき、能力をよく見て決める。

武將コマンドは、武將一人ひとりの能力を見ることができる。人事や編成のさいに多用する、重要なコマンドの一つだ。

**軍** 郡国情報ウィンドウの、軍コマンドへ移行する。  
**輸送隊** 郡国情報ウィンドウの、輸送隊コマンドへ移行。  
**情報** その郡国の詳細な情報がウィンドウに表示される。

## 3 軍コマンド — 戦に勝つための戦略を練るコマンド

### 編成 コマンド



軍編成は、一軍から六軍まである軍の担当武官を任命したあと、「金、兵糧、兵器」も同時に編成しなければならぬ。

### 行軍 コマンド

メインマップで目標を設定し、軍を移動させるコマンドだ。行軍目標が他勢力の城の場合は、自動的に戦闘に突入する。また、自勢力の場合は、たんなる移動コマンドとして終わる。

**解散** 編成してある軍を解散させるコマンド。

### 情報 コマンド



リストボックス内の表示をクリックすると、そのコマンドを実行できるのだ。

軍情報ウィンドウを開くことができるコマンド。ここでは「命令」コマンドによって、戦闘のさいの「進襲」「包圍」「勧告」といった作戦を変更したり、軍を待機させたり、行軍目標を設定したりすることができる。また、この情報コマンドでも、武將の情報コマンドへ移行することができる。戦いに直接、影響を与えるコマンドの一つだ。

## 4 輸送隊コマンド — 郡国の軍備増強に力を発揮するぞ

### 編成 コマンド



輸送隊コマンドでは、輸送させたい軍に物資の数を数値入力する。そのあと行軍させれば、輸送実行となるぞ。

### 行軍 コマンド

武將、金、兵糧、兵士、馬、発石車、街車、雲梯車といった物資を自勢力の郡国へ輸送するためのコマンド。また、長期包圍中の自勢力の城と軍へ、物資のみの輸送隊を増強することができる。

**解散** 一度編成した輸送隊を解散させるコマンド。

### 情報 コマンド

各輸送隊の情報を見ることができ、行軍中の輸送隊を待機させることができ、また物資の輸送、増強をすることができる。武將コマンドを実行すれば、所属している武將一覧を見



ることができる。さらに武將名をクリックすれば、その能力を見ることができるのだ。

## 5 システムコマンド — ゲームシステムに直接、影響するコマンド

### 環境 コマンド

システムコマンドとは、通常画面の左上にあるアイコンのこと。環境コマンドはそのうちの一つで、ゲームのデータをセーブ、ロードしたり、終了するのに使用する。そのほか「官職」で、官職名を現代が当時から切り替えたり、「戦闘」で戦闘シーンを見るか見ないかを決めることができる。



**時間** 時間を進ませたり、停止させたりする。

### 窓 コマンド

中国全土図を見るための「中国全土図」、地域を拡大して見る「地域拡大図」、州ごとの郡国を一覧できる「郡国情報検索」。各郡国に所属する武將一覧を見る「武將情報検索」。



ゲームを進めると、多用することになるシステムコマンドが「窓」コマンドだ。これはそのなかの「中国全土図」で、その情報はたんなる中国の全土地図ではない。勢力別、人口別、兵力がひとたきりな情報を知ることができるのだ。





# パワーモンスター ～魔将の謀略

■イマジニア ■3月26日発売予定 ■12,800円 ■バースード ■マウス対応

3つのコマンドと副将軍を攻略するぞ

SLG

8M

## 戦略的活動のためのコマンド

「パワーモンスター」のゲーム展開は、はじめのうちこそプレイヤー有利の条件で進んでいくが、次第にライバルたちがもてる力を発揮し始め、プレイヤーの条件は劣勢とな

る。そんなときに頼りになるのが、戦略コマンドである取り引き、同盟、スパイの3つのコマンドだ。今回はまず、この3つのコマンドについてくわしく説明していくよ。

## 取り引き

食糧があり余っているのに、武器や道具が手に入らない場合に威力を発揮するのが取り引きのコマンド。ライバルの王が治める町に食糧を差し出し、その引き換えとして在庫物資を受け取るというものだ。てっとり早くいってしまえば「食い物あげるから物資うようだい」。こちらに十分な取り引き材料の食糧があり、相手に在庫物資があれば取り引きは成立する。

この交渉には積極度が関係していて、積極度を高く設定すると取り引き上手となり、少ない食糧で物資をもらうことができる。また、取り引きをした町に在庫物資が

何種類かある場合は、積極度を高く設定しておくとう価値の高いものを要求するようになる。

取り引きのさいに注意したいのは相手との関係。取り引きを行おうとする町の王の軍隊を攻撃してたりした場合、相手がこちらに対して敵対心をもっていることがある。それを知らずに町に近づくとう攻撃されることがあるんだ。



取り引きと相手の関係がうまくいかなかったら、相手は攻撃してくる。

## 同盟

同盟とは対立関係を解消し、共同の目的のために同じ行動をとることをいう。「パワーモンスター」では自軍の予備物資を相手の将軍に献上することによって交渉が行われる。もちろん、差し出す予備物資があれば同盟は拒否されるが、相手より強力な武器を予備にもっているとう同盟が成功する確率は高くなる。とくに道具である壺をもっているとう「うーむ、なかなかいいやつではないか」というぐあいには同盟がさらにしやすくなる。このときもちの予備物資をすべて与えてしまうことがあるので、渡したくない物資は交渉を行う前にどこかに物資貯蔵のコマンドで隠しておくといひだろ。

同盟が成立すると、お互いの占領地における食糧と物資の調達ができるようになる。同盟が成立している王が治める町などこでも、食糧と物資の調達ができるようになるんだ。ただし、同

盟相手の軍隊に自軍の町の食糧と物資を自由にされてしまうということも忘れてちゃいけないよ。

同盟を結んだほうがいいのか、それとも結ばないほうがいいのかはゲームの状況しだいだ。同盟のコマンドも取り引きのコマンドと同じように交渉する相手の町の王を攻撃してたりすると、敵対心を抱えている可能性が大いにあり、うかつに近づくとう攻撃される恐れがあるので注意が必要だ。また、せっかく同盟したのに相手の町を攻撃したり、勝手に兵員補給を行ったりすると即座に戦争状態に突入してしまふ。でも、同盟は征服の対象にならないので最終的には戦わなければならないのだ。



同盟を結んだら、相手の町を自由に食糧と物資を調達できるようになる。

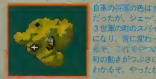
## スパイ

町の人口や活動状況は情報コマンドで知ることができるが、マップ内を動き回り、出会い頭に戦闘となることが多い敵の軍隊の数と位置を把握するにはスパイを送り込むしかない。このコマンドは敵の占領地や軍隊に密偵を送り込み、そこの人々の動きを偵察しようというものだ。スパイになれるのは将軍または副将軍の1人だけで、引き連れている兵がいる場合は軍

隊を離れて単独で行動するようになる。このときリーダーを失った兵は自分の出身の町に戻っていく。うまくスパイとして潜入できると、送り込んだ密偵の服の色がその町の住人の色になり、全体マップに同じ色の点で表示される。町に潜入するのは簡単だが、敵の軍隊のスパイになるには少々骨が折れる。敵の町に潜入したあと、敵軍に発見されるのを待たなければ

ならない。うまく徴兵されると敵の軍隊の数と動きが、敵の軍隊の色で全体マップに表示され、リアルタイムで敵の動きを観察することができる。兵が少なく戦力に乏しいときは非常に便利。敵と会わないうちに兵を動かして、戦闘を避けることができるのだ。

スパイで注意したいのは潜入先から撤退するとき。ほとんどの場合、相手に素性がばれて戦われてしまふ。また、スパイの潜入している軍隊と戦った場合、密偵は味



自分の軍隊の色は変わったが、シェーキーな軍隊のスパイになり、密偵に変わってしまった。この状態で町の動きがつかなくなるぞ、やっとな。



攻撃に誘われる兵は、全滅するまで死なないう。全滅するまで死なないう。

方について戦うが、まず100%死ぬことになる。できるだけ攻撃する前に呼び戻すようにしよう。

## 副将軍のうまい使い方はこうだ

敵の町を攻め落としたあとで、画面の将軍のとなりにもう一人変な男が現れることがある。これがさっきまで君と戦っていた敵将。これからは君の副将となって活躍してくれる。副将軍の最高人数は5人で、せいまいところにむい男どもが肩を並べることになる。副将軍は捕まった時点で兵はもちろん、体力も食糧ももっていない。体力だけは勝手に回復していくが、食糧をきちんとたせなくてはならないと補給したり分けてあげたりした兵が逃げてしまうぞ。

すべての副将軍は将軍とまったく同じに食糧、兵、物資をもつことができ、それぞれ独立した行動をとらせることも可能。コマンドは頭に羽飾りのマークがついている将軍もしくは副将軍に送られるので、実際に指示を出すときは動

かしいた将軍を選択して、頭に羽飾りのマークがあるかどうかを確認しよう。そうしないと別の将軍に指示を出してしまうことになる。さらに、副将軍への指示は伝言鳩を使って行われる。画面を見ていると実際に鳩が飛んでいく姿が見られる。そのため、遠く離れた副将軍にコマンドを実行するまでは多少の時間がかかることになる。副将軍の頭上のグラフの上に白い鳩が現れている間はコマンドはまだ伝わっていない。鳩が消え、副将軍が指示を読み取って、はじめてコマンドが実行される。



副将軍は将軍から伝言鳩で指示を受ける

## 危険な仕事もOK!

副将軍が死んでもゲームオーバーにならないというところに注目してほしい。ゲームが終りになるのは、プレイヤーの分身である将軍が死んだときのみで、副将軍は死んでも画面から消えてしまうだけ。つまり、副将軍は使い捨てができるということだ。そこで頭に浮かんでくるのが危険な任務。前のページで説明した取り引き、同盟、スパイの3つのコマンドは非常に危険な仕事。取り引きや同盟を行うときは食糧が少なかったり、武器を装備していなかったりで自軍の力が弱くなることが多く、交渉相手が敵対心をもっていると思われ、攻撃を受けてやられてしまうことがある。こんなときは副将軍の軍隊または副将軍単独で敵の町に赴かせ、交渉させるのだ。そして、攻撃されないことを確認した後、に本隊が合流。副将軍が受け取った品物をみんなに分配するので、

副将軍が来てくれてよかったなと思うのは、やはりスパイのコマンドを使いたいときだ。スパイコマンドを選択して潜入させたい町を選択すると副将軍は敵に向かって歩いていき、兵の数と動きを全体マップにその町の住人または軍隊の服の色と同じ色で点で表示してくれる。副将軍は忠誠心とか裏切りといった要素をもちあわせておらず100%信頼して大丈夫だ。ただ、スパイのまじうとぼつたらかしにしておく将来を心配して副将軍をやめて村人になったり、諸国を放浪したりする。だから諸国によつてはどこかで、漁人中の副将軍に出会うこともある。その場合は味方にしちゃおう。



副将軍は漁人から町に誘われる

## 戦略的攻めが増す

副将軍の使用法は多種多様な。危険な任務もそのひとつだが、副将軍がいて、より戦略的な攻撃ができるようになることも覚えておいてほしい。

副将軍は将軍と同じように大砲や投石機といった重兵器を使うことができる。チャンスさえあれば複数の重兵器で敵を壊滅させるという気持ちのいい戦いができる。これにより、敵に与える損害もさることながら、町を攻撃した場合、大都市の建物が次に廃墟と化していく。興奮すること間違いなしだ。

戦おうとする敵の数に圧倒的に多いときは陽動作戦が使える。大軍と戦うときには常規的には自殺行為だが、敵の意表をついて、コマンドをくつがえすことができる。町攻めの場合には敵の大軍が町に陣取っているときに、町からちょっと離れた場所でする軍を副将軍に攻撃させる。すると敵の大軍は戦闘が起きている場所に突撃していく。しかし、よく見てみると敵の将軍だけは町の中心の広場について総指揮をとっている。だから、彼らの兵を撃つたのを見計らって本隊で町を攻撃するんだ。いかに大軍の王といえども多勢に無勢。あつというまにやつつけることが

でき、将軍を失った敵は総崩れとなる。野戦となった場合でも敵歩兵が自軍に突撃し、馬兵が後方から支援、将軍はいちばん後ろで指揮統率を行っている。別動隊が敵の後方に回り込んで将軍を攻撃すれば、あつけない勝つことが可能。

挟み撃ちと陽動はかりに使える作戦だが、兵力の分散は撃破されやすく、大軍を率いていないと心細い戦術だ。そこで登場するのが拠点防衛。自分の拠点となる町に副将軍を常駐させて、生産をさせておくというもの。こうしておけば本隊は戦闘に専念して新規の兵を補給するたびに町に戻り、彼らを直撃させてはまたび出撃するというムダのない戦術が取れる。

ただし、副将軍を使う上で注意したいことがある。各副将軍には個性が設定されていて、戦いを好んだり、独裁者だったり、臆病者だったりする。軟弱者を攻撃に使ってもしかたがないし、戦いを好む者に生産をさせても効果は薄い。そのあたりを見極めて、副将軍をうまく使いこなそう。



町を指定して副将軍に防衛をさせる

## 秀日本語になった!

前号までの写真には英語で書かれていた表示がとうとう日本語になった。スーファミの「ボビュラス」が英語のままで、よくわからなかったという人にも安心だね。



## 将軍



## 建物





# シムアント

■イマシニア ■2月26日発売予定 ■12,800円 ■バッテリーバックアップ ■マウス対応

画面が美しいシナリオモードを攻略!

SLG

8M

## シナリオモードの存在理由

「シムアント」には8つのシナリオが  
ついている。さまざまな季節を  
背景に実際のアリの巣を作って  
いそうな場所を舞台にして、それ  
ぞれの場所で起こる問題でプレー  
ヤーに挑戦してくる。いきなりオリ  
ジナルゲームモードをやるのもい  
いが、その前にシナリオをプレイ  
しておく、問題にどう対処すべ  
いのかのわかるようになるぞ。

シナリオを全部クリアできれば、  
「シムアント」で起るたいがい  
の問題は対処できるといっても過言  
ではない。オリジナルゲームモ  
ードでの赤アリの陣取り合戦の大

きな手助けとなるはず。このモ  
ードがどうしてもクリアできない人  
はシナリオモードに挑戦だ。

シナリオモードは基本的にほか  
のモードと同じように赤アリの撲  
滅を目的にしているが、違う部分  
が少々ある。本格的な攻略に入る  
前に、まずはそのことについて話  
していくことにしよう。



シナリオは全8回あり、1回  
クリアすると次のシナリオが  
解禁される。

### シナリオ1 春

#### 公園の砂場

長かった冬が終わり、公園にも  
春がやってきた。まずはこの砂  
場で赤アリと戦う。障害物が少な  
く、エサが巣の近くに設置でき  
るので、簡単にクリアできるだろ  
う。注意したいのはクモ。障害物  
がいなくてもクモは動き回ること  
ができるのだ。クモが近づいて  
きたら仲間を逃すようにしよう。



#### 障害物

砂場の障害物は、空き  
缶とキューピーちゃん  
と車のおもちゃ。これ  
でも少ないほうなんだ。

#### エサ

最初のエサは、このあ  
たりにはばまされる。  
巣のすぐ近くだから、  
エサ運びが楽だぞ。

#### クモ

公園のクモは、このあ  
たりにはばまされる。  
クモは、仲間をあま  
り近づけないよう注意。

### シナリオ2 春

#### 花壇

モンシロ蝶が飛び、いろいろな  
花が咲き乱れる花壇。このシナ  
リオでは花壇のなかに入ることが  
できないで障害物となる。でも、  
エサが巣の近くにあり、食料の調  
達は簡単。さらにクモが赤アリの  
巣の近くにいることが多いのでや  
られる心配もなく、出てくる赤ア  
リをやっつけてくれた大助かり。



#### エサ

最初のエサは、ここだ  
けど、2回目は敵の巣  
の近くになることも。  
意図することになるよ。

#### 花壇

花壇のなかには、入  
ることができない。花壇  
と花壇の間に仲間が引  
き出されないよう注意。

#### クモ

クモは、このあたりに  
いて、出てくる赤アリ  
をやっつけてくれるこ  
とがある。ありがたい。



## シナリオ3 梅雨

## 家の庭

雨がよく降る梅雨の季節。せっかくにおいをつけたエサの道が雨で消されてしまい、仲間が迷うことが多い。それにでかい石や花が障害物となって味方の足りをいぶらせる。エサのあるところで集合、解散を繰り返そう。そうすればエサの道がなくても仲間はエサのところにすぐさまやってくるぞ。



## 集合コマンド

エサの道は雨で消されてしまう。集合のコマンドで仲間をエサの近くと呼んでもらう。

## 障害物

でかい石や花が障害物だ。せまい道を通るときは地道にのびを付けて仲間を誘導しよう。

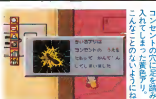
## アリ地獄

庭にはアリ地獄が4つある。仲間はまず落ちない。マイキャラが落ちぬよう気をつける。

## シナリオ4 梅雨

## 部屋の中

雨を逃れて家のなかに巣を作ったアリさんたち。ここでは新たな脅威として猫が登場する。ニャーニャーという鳴き声とともに画面には猫の足跡が……。これに踏みつぶされると死ぬぞ。また、家のなかにはコンセントがあり、その上を通ると感電死してしまう。マイキャラは3匹なのに……。



## クモ

障害物が少ないのでクモはどこにでもやってくる。前を確認しながら進むといいだろう。

## エサ

エサはマップの中心。赤アリもここにエサを取りにくる。いつも以上に用心していこう。

## コンセント

コンセントの穴の上は危険。うかつに近づくと思わぬで死んでしまう。近づけるなよ。

## シナリオ5 夏

## 道路

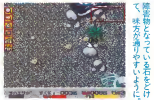
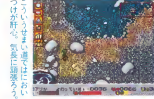
アリたちの大好きな夏だけど、暑すぎて体力の消耗が激しい。マイキャラにエサをもたせて出かけさせよう。道路では車が走り来ている。通る場所はいつも同じなので、そこだけ早く渡ろう。このシナリオにはアリ地獄もあるが、仲間が落ちることはめったにない。自分が落ちないように注意しよう。



## シナリオ6 夏

## 河原

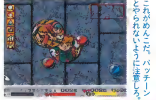
河原はとっても複雑な地形だ。水と陸の部分が入り組んでいて、道がせまい。おまけに障害物も多く、エサの近くで集合をかけても仲間が必ず迷ってしまう。とにかくマイキャラにエサをもたせて、せまい道などを歩かせてのびを付けて、エサの道を作てやろう。仲間がそのにおいについてくるよ。



## シナリオ7 夏の終わり

## 神社

お祭りが開かれるという神社の境内。ここでお祭りをしたいのはみんなにある石だたみを渡るとき。石だたみの上では子供たちがめんこをして遊んでいるんだ。だから、うかつに渡ってしまうとめんにバチンッ/とつぶされてしまう。めんこが落ちてくるときは丸い影が見える。これが合図だ。



## シナリオ8 秋

## 森の中

冬の準備のために森へやってきたアリさんたち。いよいよ最後のシナリオ。でも最後というだけあって、敵である赤アリの繁殖がとても早い。どんなに素早くエサを運んでも相手の総数を越えることができない。敵がエサを探しに回っている留守中の巣穴に潜り込んで女王アリを叩くしかないようだ。



# 裏ワザ GRAND PRIX

Theスーパーファミコン  
裏ワザグランプリめざせ!  
F-0

|     |                    |            |
|-----|--------------------|------------|
| F-0 | スーパーファミコンソフト<br>1本 | & 図書券5000円 |
| F-1 | スーパーファミコンソフト<br>1本 | & 図書券4000円 |
| F-2 | スーパーファミコンソフト<br>1本 | & 図書券3000円 |
| F-3 | 編集部オリジナル<br>テレカ    | & 図書券2000円 |
| F-4 | 編集部オリジナル<br>テレカ    | & 図書券1000円 |
| F-5 | 編集部オリジナル<br>ステッカー  | & 図書券500円  |



## ラッシング・ビート乱

ジャレコ

### 怒りモードじゃなくても

ザ・スーパーファミコン編集部提供

「ラッシング・ビート乱」で、通常時に怒りモードの技を出す方法を公開しよう。

基本的には、敵を正面から捕まえたときにコマンドを入力してから攻撃ボタンを押すというやり方で技が出せるぞ。

まずノートン。敵と組んだら素早く上・下・前を押して攻撃ボタンを押す。すると怒りモードで出る敵を吹き飛ばしてしまう背負い投げを出すことができる。このときコマンド入力は素早く確実にやろう。ノートン以外もすべて同じ。

正面で組んだら、ビルドは上・下・後・前、華斬は上・下・前・後、ウェンディは上・下・前、ロードJは後・前・後・前・後の順に押し攻撃ボタンだ。



この技すべての基本は敵を正面から捕まえて入力、速いと逃げられるし、速すぎると技が出ないぞ。



ノートン、ウェンディの入力は比較的に、ノートンはコマンド入力後、後方に投げることもできる。



ビルドと華斬の入力はちと難しい。あくまで素早く確実に入れよう。ロードJは前後の方向さえ間違えなければ案に出せる。



## らんま1/2 爆烈乱闘篇

メサイヤ

### シナリオ以外でコンピュータと対戦

東京都/リョウイチ

「らんま1/2 爆烈乱闘篇」では、コンピュータとの対戦はシナリオモードだけなのだが、この技を使えば2Pモードや団体戦でも、コンピュータと対戦することができるぞ。

2P対戦または団体戦で使用キ

ャラを選択するときに、L Rボタンを押しながら左右を押すと2P側のカーソルが動くはずだ。そのままL Rを押しながらスタートを押すとそのキャラがコンピュータキャラになるのだ。1P側のキャラは普通に選んでかまわないぞ。



キャラを選ぶ画面になったらL Rを押しながら左右を押すと2P側のカーソルが動く。



コンピュータ側はL Rを押したままスタートボタンで決定する。プレイヤー側は普通に。



## フライングヒーロー ぶざゆる〜の大冒険

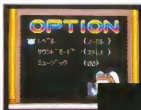
ソフエル

### うらオプションだ!

熊本県/瀬 勝

「フライングヒーロー」のラウンドセレクト、残機変更ができる裏オプションの入り方がわかった。タイトル画面でセレクトを押す

オプションに入れるが、ここで2コンのセレクトを押しながらスタートを押すと「うらオプション」に入ることができるぞ。



タイトルでセレクトを押すとオプション画面に入れる。そこで2コンにセレクトとスタートを押す。



すると「うらオプション」に入ることができる。クレジット99ならクリア可能かな?





負けるな/魔剣道

データ・ホリスター

## ラウンドセレクトなのね

東京都/つるぎのまい

見た目とはうらはらに、意外に難しい「負けるな/魔剣道」だが、先に進めない人にラウンドセレクト技を教えてしまおう。

ゲームを立ち上げてタイトル画面になったら、1コンのボタンをX・Y・A・B・B・X・Y・A・Bの順番で押す。

そのままゲームをスタートさせ

るとラウンドセレクトの画面になるぞ。

好きなラウンドをセレクトしたらEXITを選んでこの画面を抜ける。

そのままもう1度ゲームをスタートさせるとビジュアル画面の後に、さっき選んだラウンドからゲームが始まるのだ。



タイトル画面でコマンド入力待ち状態に入っている。



タイトル画面に戻ってスタートすると選んだラウンドに入る。



スペシャルモードでラウンドセレクトした状態でスタートすると、最後まで行けるぞ！



ラッシング・ビート乱

ジャレコ

## 恐怖！ 炎を噴くビルド

大阪府/ジャンカー

「ラッシング・ビート乱」で、味方キャラのクローン時の技はメチャクチャ強力だよ。この技の1部をゲーム中に使えるのだ。

使えるキャラはノートンとビル

ド。まずノートンはY Bボタンを同時に押すと、ラッシングナックルの最後に出るストレートアップを繰り出す。そしてビルドはX Yを同時に押すと炎火を噴き、X

Bで急降下キックが出せるぞ。

この3つの技はどれも体力が減らず、特にビルドの炎火は死ぬほど強いぞ。ビルドは技を出した瞬間



ビルドの炎火攻撃、かなり強力だ。体力も消耗しないぞ。

間頭がクローンのものになるから、けっこう笑えるのだ。

どの技もボタンをまったく同時に押さないと出ないから注意だ。



急降下キックは、威力もつけるのが面白い。



Y Bを同時に押すと、ビルドは炎火を噴く。かなり強力だ。



SDガンダム外伝2 円卓の騎士

ユタカ・バンダイ

## バトルルーレットだけを楽しむ

石川県/とほーく

ゲーム中にできるピンゴみたいなおまけゲーム、バトルルーレットをゲームを進めなくてもできる技が見つかったのだ。

方法は簡単。タイトル画面にな

ったら2コンのスタートボタンを押すだけ。好きなキャラを縦横に並べて相手のHPを減らしていくルールはゲーム中に出てくるものとまったく同じだよ。



タイトル画面でスタートボタンを押すだけで、簡単ね。

HPを設定して下さ

設定用のコマンドで、HPが先になくなったほうの負けである。



ラッシング・ビート乱

ジャレコ

## 同キャラプレイだけど……

神奈川県/さべー

「ラッシング・ビート乱」で同キャラを使う技だ。2Pのキャラ選択画面で使いたいキャラの左右に1Pと2Pのカーソルを合わせる(ノートンの場合、華斬とウェンディ)。そして使いたいキャラの方向に同時に方向ボタンを押すと同じキャラを選ぶぞ。両端のキャラなら一方を隣のキャラに、もう一方をノートンに合わせ、同時に

使いたいキャラの方向にボタンを押す。このときノートンを選んだほうは方向ボタンを連打しよう。これで端のキャラも選べるぞ。

この技でプレイしているとき、ゲームオーバーになって他のキャラを選ぼうとするとゲームが止まってしまう。また、ゲームの後半でもおかしいことが起こるかもしれないので注意だ。



1Pは、2Pは左にタイミングよく入れてみよう。

カーソルが重なる。両方のYボタンを押してスタートだ。



ノートンが2人。このまま続けるとおかしいことが起こる。また、ゲームオーバー時にキャラを変えようとするゲームが止まってしまうぞ。

裏ワザ  
GRAND  
PRIX

# ファイナルファンタジーV 大特集

発売から2カ月半。裏ワザGPに、ついにFFVが登場。  
一挙4ページの大特集だ！



## ファイナルファンタジーV

スクウェア

### 乱れ撃ちは最強のアビリティなり

東京都/ガトプレハス

りゅうど

狩人がマスターになると覚える「みだれうち」のアビリティ。これは使いようによって最強のアビリティになってしまうのだ。

たとえば、2刀流の忍者にこの

アビリティをつけてやれば、8回攻撃(ノ)ができる。攻撃すると逃げてしまうことがあるチキンナイフも、乱れ撃ちなら逃げずに強力攻撃だ。HPを吸い取るブラッド



狩人をマスターにするのはそれほど大変じゃない。1人はメンバーに入れておくといいぞ。



バグワース以上は攻撃

ソードは普段の命中率は低い、乱れ撃ちで攻撃すれば必ず4回当たる。しかもこの剣の場合、乱れ撃ちでも攻撃力1/2にならない。

ほかにも魔法剣をアビリティとして持っているキャラに乱れ撃ちをつけてやれば、魔法剣+4回攻撃で敵にかなりのダメージを与えることができるぞ。



狩人にジョブチェンジができるようになったら、誰か一人はマスターにしておく後半戦をかなり有利に進められるぞ。



すっぴんで  
撃ちつづける  
二刀流を後  
継させる



## ファイナルファンタジーV

スクウェア

### でぶチョコボ登場！

大阪府/ムーン

今回のFFVでは登場しない、でぶチョコボだが、実はあることをすると出てきてくれるのだ。

もう見た人もいると思うが、召喚魔法の「チョコボ」を使ってい

るとときなり「でぶチョコボ」と画面に表示され右から左にポヨンポヨンと飛び跳ねていくのだ。

でぶチョコボは敵すべてにダメージを与えてくれるぞ。



店でチョコボを買って帰ってきてみる。レベルなんかは関係ないぞ。

ウィンドウにデブチョコボと出た成功した。画面が暗くなって……

左からデブチョコボが飛び出てくる。敵全体にダメージ。



## ファイナルファンタジーV

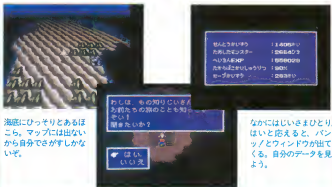
スクウェア

### ものしりじいさんも現る！

京都府/ほりこーいち

物語の後半のほうで海の下に潜れるようになったら、写真の場所を探してみよう。マップには表示されていないが、どこかの町の近くの海底にひっそりとほりこらが等

在するのだ。なかに入ってみるとじい様がひとり。話しかけると、いま現在までの戦闘回数、宝箱回収率、セーブ回数などを教えてくれるぞ。



海底にひっそりとあるほりこら。マップには出ないから自分でさがすしかないぞ。

おは。おの知りこいから買いたいの物のことおしやうか？

なかではじきまひとり、はいと応えると、パンツとウィンドウが出てくる。自分のデータを見よう。



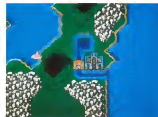
## ファイナルファンタジーV

スクウェア

### 中盤でのおいしい稼ぎ方

新潟県/山口明伸

ゲームを中盤まで進めた人に朗報だ。世界のどこかにクーザー城という城があるはず。そこで効率よく経験値を稼いでもう方法がある。城に入るとシールドドラゴ



封印城クーザー城。序盤ではまったく用いない場所だ。

ンというアンデッドドラゴンに出会うだろう。ヤツはHPが2万近くあり魔法も効かない。こんな強いヤツと戦っても勝負にならないのは明らかだが、実はこの時点で



それも当然、なにに入るといつかまっている。普通に戦ったらボロボロにされて終る。

倒すことができるのだ。

素早さの高いメンバーを「魔獣使い」にジョブチェンジし「あやつる」のアビリティを手に入れるまで育てよう。シールドドラゴン



そこでパーティのなかに魔獣使いを入れてやる。「あやつる」のアビリティを手に入れておくのが、稼げるまではプリングなどで効率的に強しよう。

は強いのだが、実は操ることができ。うまく操れたら自らの炎で攻撃してやると、驚くほど効果があるぞ。倒した晩には膨大な経験値とABPが手に入るのだ。



うまく操れば自分の噴く炎で焼けて死んでくれる。これなら2万近いHPも数ターンで減るぞ。焼つたあとには大量の経験値と金を残していく。



## ファイナルファンタジーV

スクウェア

### 石頭には金の針を

北海道/ダッシュ/

墓石に顔があるモンスターがゲーム中に現れるだろう。ブロックとストーンマスクとかいうヤツだ。こいつらは「かど」で攻撃してくる硬いヤツだが、こいつを簡単に倒してしまう方法がある。

石でできたこいつに金の針を使ってやるのだ。すると暗黒回帰と画面に出て一撃であの世へ行

てしまうぞ。

また、バル城の地下にいる石像もこの方法で倒せる。こいつを倒すとABPを4~8もらえうえに金もたくさんもらえる(金の針は150ギル。3対倒してもらえ金は1000ギル。どう考えても黒字だろ)。中盤から後半にかけてABPのおいしい稼ぎになるぞ。



別にこいつに限らず、石っぽいヤツたちほとんどに効果があるぞ。



金の針は大量に買い込んでおこう。それ以上の見返りが期待できるのだから。



## ファイナルファンタジーV

スクウェア

### 武器屋にジョブチェンジ!

愛知県/ロウヒーロー

バル城の中にある武器屋。この裏手には宝箱のある部屋があるよな。この部屋には隠し階段がある

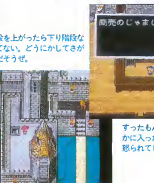
行くのだが、この部屋の裏から武器屋のなかに入ることができるのだ。この部屋のどこかを調べてい

るとスイッチが見つかるはず。スイッチを押すと裏口が開く。武器屋のなかに入ったらカウ

ターの中央に立ってみよう。面白いイベントが始まって、おまけにアイテムまでもらえてしまうぞ。



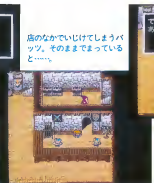
バル城にある武器屋。裏に宝箱のある部屋が見えるよな。階段があるから当然上から降りてくる。



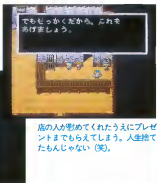
階段を上がったら下り階段がない。どうにかしてさがしだそうぜ。

店売のじゃましないでください!

すったもんだの水、店のなかに入った。が、店の人から移られてしまいましたのよ。



店のなかにいじけてしまうバツ。そのままだまっていると……。



でもじっかくたから、ふれさせあげましよう。

店の人を密めてくれたうえにプレゼントまでもらえてしまう。人助けだもんじゃない(笑)。



## ファイナルファンタジーⅦ

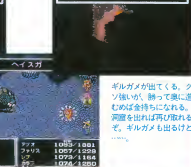
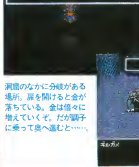
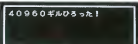
スクウェア

### お金の欲しい人はここに来い

徳島県/シャドウホーク

ある2つの穴をつなぐ洞窟のなかに別の通路がある場所をみつけたかな? そう、ギルがたくさん落ちている通路だ。ものなかはまさしく宝の山。10ギルから始まって、奥に進むにつれ拾うことができ

きるギルの数も倍々と増えていき、最終的に40960ギル拾え、合計81910ギル手に入ってしまうのだ。ただし、ここにはギルガメというとても強い敵が出てくるから注意してくれたまえ。



洞窟のなかに分岐がある場所。扉を開けると金に落ちていく。だが罠に落ちてはダメで……

ギルガメが出てくる。クソ強いので、勝つまで奥に進むのを金持ちになれる。洞窟を出れば罠の穴もある。ギルガメも出るけど……



## ファイナルファンタジーⅦ

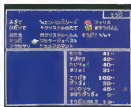
スクウェア

### 分身がふたたび

北海道/工藤健一

君はミラージュベストという防具を手に入れたかな? 戦闘中1回だけ敵の直接攻撃を防いでくれる防具だ。この効果をもたに反すことができる裏ワザがある。

ミラージュベストの分身が消えたら装備してる人の武器でしまったら装備してる人の武器を選んでみよう。その行動をし終わった直後に分身が復活するぞ。



ミラージュベストを装備すると、多くのダメージを吸収し、1回だけ敵の直接攻撃を防いでくれる防具だ。この効果をもたに反すことができる裏ワザがある。



## ファイナルファンタジーⅦ

スクウェア

### 幻のモアイ像

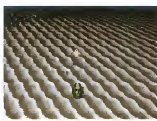
東京都/アイルトン

FFIVのときは月面に謎の人間石があった。今回のVでは何があるのか? 2度目の潜水艦に乗れるように

なったら写真の場所をさがして海のなかに潜ってみよう。その場所から東に少し進むと海底にモアイ像が立っているぞ。



海底のかなり奥で、再び潜水艦に乗れるようになったらこの場所を探してみよう。



左の場所に出て東に少し進んだところにある。何か秘密があるのかわかったら第一報を。



## ファイナルファンタジーⅦ

スクウェア

### ちょっと便利なチョコイ技だ

岐阜県/ジギスカン

今回のVではぶチョコボがいらない代わりにすべてのアイテムをもつことができる。しかし、ちょっとしたアイテムや武器を使うときに、下のほうにあるものはカーソルをもっていくのがめんどうさい

よね。こんなとき、スタートボタンを押しながら十字ボタンの上下を押すと次々とページがめくられあっという間にカーソルを下のほうにもっていきけるのだ。ちょっとした技だけど意外と便利だぞ。



ウィンドウを開いたらスタートを押しながら上下で選べ。



スタートを押しながら次のページがめくられる。



## ファイナルファンタジーⅦ

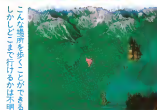
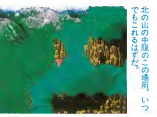
スクウェア

### 北の山から空中散歩

広島県/おーやん

ゲーム序盤で行くことになる飛龍がいるといわれる北の山。このある場所から空中を歩くことができるぞ。

北の山に行ったら、いちばん最初に屋外に出る場所で左端の崖に向かってレバーを左に入れてみよう(写真の場所だ)。パーティーがその場所からスッと空へ出てしまうぞ。空はどこまででも歩けるのだが、敵も普通に現れる。ここでの戦闘の背景はなぜか普通の草原なのだ。



北の山の崖のこの場所、いつでも歩けるはず。





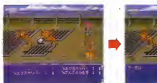
## ファイナルファンタジーⅣ エクスカリバーの効果

スクウェア

東京都/小久保光敏

ゲームも後半にさしかかったころ、エクスカリバーという武器が手に入ると思う。これは攻撃力はあるが、実際に装備して攻撃してみると1しか打撃を与えられない不思議な剣なのだが、実はこれ、使い方によって非常に便利なのだ。まず、この剣は投げると非常に強い。また、レベルが上がるとす

ぐに倒してしまい、捕獲がむずかしい弱いモンスターでも、少しずつダメージを与えるので、HPを下げるには最適なのだ。



シングはHPが3しかない、魔法でも効かないから倒らせるのが難しい。そこでエクスカリバーをナイトに装備させて攻撃すれば、確実にHPを減らせる。コルネコつづがあれば捕縛できることができる。

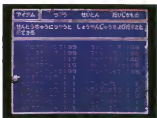


## ファイナルファンタジーⅣ 必ず斬鉄剣!!

スクウェア

香川県/塚本義和

召喚魔法オーディンは、召喚すると斬鉄剣ではなくグングニルになってしまうときがある。しかし魔法のランプを使って出てくるオーディンは必ず斬鉄剣になるのだ。だけど、召喚すると必ずグングニルになってしまう敵(ボスなど)にはまったく効果なく終わってしまうので、注意だ。



斬鉄剣とグングニルは両方とも魔法のランプで出てくる。もう一つは魔法のランプ。もう一つは魔法のランプ。



ランのアイコンに赤い矢印がつかない。ランのアイコンに赤い矢印がつかない。ランのアイコンに赤い矢印がつかない。



## ファイナルファンタジーⅣ 魔法効果が倍増だ

スクウェア

愛知県/殿さま

普通攻撃魔法は全員にかけると効果が低いね。この方法なら複数の敵に1体にかけたときと同じような効果を与えられるのだ。

まずパーティー全員にリフレク

をかける。魔法でもアイテムでもいい。そうしたら黒魔法を味方全員にかけよう。跳ね返った魔法は複数の敵に1体のときと同じ攻撃力がかかることができるのだ。



## 裏ワザ大募集!!

★ハガキを書くときは、自分の住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに書いてください。また裏ワザには、タイトルを明記し、詳しくわかりやすく説明してください。わかりやすいハガキのほうが採用確率は高いかも。なお、同じ裏ワザが多数あった場合は、早く届いて、解説の優れているほうを選ばさせていただきます。

応募先



〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル  
ソフトバンク株Theスーパーファミコン編集部  
「裏ワザグランプリ」係まで



# 第3回 Theスーパーファミコン杯 争奪

毎度恒例

# FFV 早解き大会

これさえ読めば  
すべてがわかる!!

優勝チーム当てクイズと読者プレゼント!

## FFといえば、早解き大会だよな!?

FFシリーズも、スーパーファミコンになっては2  
作品。システムは大幅に変更されたが、メ  
ニュー画面にプレイタイムが表示される……と  
いう、ライターと編集者にとって何よりウレ  
シイ仕様はしっかり残っていたのである。

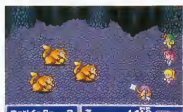
もうクリアして、世界平和を実現したユー  
ザーもいれば、世界の危機へとまっしぐら、  
あるいは手に入れてさえないユーザーもい  
るだろう。しかし、ここはやはり人間の極限  
に挑戦するのが本誌の使命なのではないだろ  
うか? という思いつきのもとに、またまた  
RPG早解き大会が開催されたのである。

「この楽しいに」とイヤがらライターをコタ

ツから引っぱりだして、1月22日からクリア  
までデスマッチが繰り返されたのだ。さす  
がに、スケールが前作よりずっと大きくなり、  
平均クリア時間もアップしたため、2人組  
のタッグ制が採用されたぞ。

今回は、本誌で活躍中または活躍していた  
ライター3チーム、お約束のイロモノ担当  
編集イートン&ハマーがFF世界一の座をかけ  
て、早解きに挑む。賞金は一等前後賞  
合わせて1億2,000万円希望(笑)。

体力の限界に挑むこの企画、感動のエ  
ンディングまで最初にとり着くのは、  
どのチームだ?



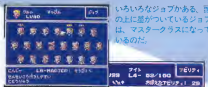
|          |    |      |
|----------|----|------|
| ファイニッシャー | HP | 1418 |
|          | MP | 892  |
| レフ       | HP | 2018 |
| スライム     | MP | 1580 |



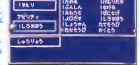
「これは、ちやうど本物のFFだ、と  
たかふも、おもしろいのだ。」

## IVからVへ…システムの違いはルールの違い!

IVとVとの最大の相違点は、ジョブシス  
テムの違いだろう。ストーリー・ジョブとも  
一本道だったIVに比べて、一気に自由度がア  
ップ。そこに目をつけた編集部では「普通に  
ゲームをクリアするだけじゃつまらない」と、  
各チームにそれぞれ任務を与え、必ず実行さ



アビリティをうまく  
組み合わせて、効率  
よくプレイしよう。  
魔法を使うアビリティ  
など、強力なキャラ  
クターが作れるぞ。



せることにした。

その任務とは……。

A:最後のダンジョンに入る前に踊り子・吟  
遊詩人のマスターを作る。B:ウォルスの塔  
以降、パーティーに必ず「バーサク」してい  
るキャラを入れる。C:すべての召喚魔法を  
集める。D:侍・バーサーカーの使用禁止。の  
4種類。この任務はチームごとに「クジ」で  
ふり分けられる。どれが当たっても貧乏クジ  
間違いなし、というのが、せめてもの救いか。

ユーザーを楽しませるために考えられたで  
あろう多彩なジョブやアビリティのシステム  
が、8人の罪のない人間を苦しめることに  
なろうとは、開発スタッフのだから予想した  
であろうか? いや、ない(反語)。

早解きに絶対欠かせないジョブは、なん  
といっても「シーフ」じゃない? 早歩き  
と隠し通路を見つける能力は、ロスタイム  
を大幅に減らしてくれるはずだ。  
「白魔道士」も、地味ながら重要なジョブ  
だ。パーティーが生き残っていくには、回  
復・防御系の魔法は大切なからな。



白魔道士



シーフ

絶対ハズせないジョブは

# タグを組んでGOGO!

## ⑤ 出場選手を紹介するぞ

編集関係者の、FFVの平均クリア時間(カートリッジに最後にセーブした時間)は、30時間。いくら「早解き」しても、実質クリア時間が30時間を割ることはないはず……と

いうことから、今回は2人組のタグ制がとられることになった。  
交替で休憩をとれば長時間のプレイも多少ラクになる(はずだったのだが……)、という

担当編集の親心から結成された、即席チームのプロフィールを紹介しよう! よく読めば、優勝チーム当ての参考になる……かもしれないよ。

### 人気コーナー「ストII道場」

師範代、梅田コージ(本文中ウメ)と、ライター仲間の石井のぶゆき(本文中のふ)がタグを結成! 2人とも現在ライターを卒業して、新人サラリーマンの生活を送っている。

ウメはIVの早解き大会で見事ぶり、という輝かしい経歴の持ち主。にもかかわらず、発売日

に購入したFFVは、まだ2つ目のクリスタルが壊れたところらしい。が、のぶはしっかりクリア済みだ。このへんで、2人の性格の違いがわかる……というものではないだろうか?

どちらにしろ、のぶが一人で苦勞をしょうこみそうなタグではある。今回も、ウメの珍プレーに期待しよう。

戸塚義一(本文中、戸塚)石渡健太(本文中、石渡)の2人組は、バリバリの現役ライター。

なんと、どちらもFFVは未体験。ジョブやアビリティの、ちょっと複雑なシステムをどう理解していくかが、ポイントとなってくるはずだ。

とりあえずIVはプレイしたことがあるらしいので、魔法の効

果がわからない、という情けない事態にはならないだろう。しかしイロモノ好きのコンビだけに、目新しいアビリティをどんなに習得し、肝心のものが後回しになる……という可能性が高いのではないだろうか? 体力勝負のこの大会で、意外な活躍をするかもしれない。ハンディをうまく克服してほしい。

### 毎朝6時に起きてるぜっ!



### もとライター 現サラリーマンズ

梅田コージ

石井のぶゆき

ゲーム大会にこの人あり、といえはホンダべるの。今回も、風邪で体調を崩しながらも根性で参加。もちろん、FFVはとくにクリアしている。彼女がいるチームが優勝候補、との評判がまことしやかに流れている。

チームメイトは、兄弟誌BEメガでおなじみ、ルーラ岡田。BEメガ誌上では「ただのOL」な

どとウソぶいているが、就職してもライターを続けているツワモノ。FFVは、会社の資料用のカートリッジで、就業時間中にクリア(とんでもないヤツ)。

2人ともゲームをクリアしているチームはここだけ。また、IVでホンダべるのが優勝、という実績もあり、今回の本命チームである。

### ワタシたち、がんばりま〜すっ☆



### 天下無敵の F.F.GIRLS!

ホンダべるの

ルーラ岡田

### クポポポポ



### 2人とも まだなんです

石渡健太

戸塚義一

前回にひきつづき、本誌からは編集イトーが大会に参加。一度イロモノになってしまうと、クセになる!? もう一人の個性者は、編集ハマーである。この大会を機に、イロモノへの転身をはかるらしい。

2人とも、クリアはしていないが、かなり最後のほうまで到達しており、しかも職業がら、

ゲームに関するさまざまな情報が入りやすい立場にいる。編集者ならではのアビリティ「徹底」を習得しているのも強み。ゲームのクリア状態では劣っているものの、体力勝負となると、こちらのチームのほうがホンダべるのチームより有利になるはず。今大会では、かなり有力なチームだ。

### またイロモノか、トホホ……



### やっぱりハマった 編集コンビ

イトーちゃん

ハマー

# 10時36分ついにバトルスタートだっ!

試合スタート予定は22日午後10時だった  
が、機材の搬入など、諸般の事情により10時  
36分に、各チームのスーパーファミのスイッチが  
入れられた。試合スタート前に、早くも10時  
を過ぎてもふと石渡が会場に現れない、  
というアクシデントが起こった。「最悪、どっ  
ちか1人がいれば試合はスタートできるから  
さ」と言いつつ、不安を隠せないウメ。戸塚



アマミクで任務をこなしている、ドキドキの  
一瞬の光景。

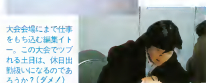
「石渡くんは、入稿でグログロになってた  
からまだ寝てるかも。来ないよ、このままじ  
ゃ」とおどろいた表情だ。が、10時を少々ま  
わったところで、2人とも編集部に見われ、  
一同をホッとさせた。

大会会場まで準備が終わると、各チームの代  
表者がアマミクでプレイ時の任務を決定した。

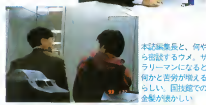
サラリーマンチームには「召喚魔法をすべ  
て集める」が、初体験チームには「侍・バー  
サーカーの使用禁止」が、F.F.GIRLSには「最  
後のダンジョンまでに吟遊詩人と踊り子のマ  
スターを作る」が、編集チームには、「ウォル  
スの塔以降パーティーに必ずバーサクしてい  
るキャラクターを入れる」が、任務としてふ  
り分けられた。そして、川口編集長の合図で、  
熱い戦いがスタートしたのである。



会場のお菓子とドリ  
シク類は、早解き大  
会の常備品。早くも  
「眠ったよー」とい  
ふ参加者も。命ある  
限り食え!



大会会場まで仕  
事をもち込む編集イ  
ト。この大会でツ  
ける日は、休日出  
勤扱いになるのであ  
ろうか?(ダメ)



本誌編集長と、何や  
ら出直すウメ。サ  
ラリーマンになると、  
何かと苦勞が増える  
らしい。同僚での  
会食が凄らしい!

## 各チームの先発選手は

スーパーファミコンに電源が入れられると、  
各チームいっせいにボタンを連打。どのチ  
ームも、コントローラーをむきほりあうよう  
な状態。だが先発選手か、どこではない。  
いよいよ名前入力画面になったが、ウメの  
持参した連射パッドが災して、サラリーマン

チームはいきなり入力ミス。ちなみに主人公  
の名前もウメ。編集チームは、スピード重視  
の「あ……」。女の子チームは、ボンダベ  
ルの主張で「ゲルハルト」に決定。初体験チ  
ームは「とっけん」と、2人の名前を組み合  
わせた変な名前に落ち着いた。

ゲームスタート直後の、この熱気とやる気  
はいつまでもつのであろうか……?



いよいよキャラクターの名前入力画面。この瞬間は、

## プレゼント クイズ



だよ〜ん

というわけで、またしても始まってしまっ  
た「早解き大会」。例によって優勝者当てク  
イズを実施するぞ。

今回はシンプルに優勝するチームを当て  
てほしい。各チームの任務は以下のとおり。こ  
れを見てどのチームが最初にエンディングを  
迎えるか、予想してくれ。

### ①もとライタース

梅田コージ&石井のぶゆき

任務：すべての召喚魔法を入手。

### ②いい人ブラザーズ

石渡健太&戸塚義一

任務：侍とバーサーカー使用禁止。

### ③F.F.GIRLS

ホンダベるの&ルーラ岡田

任務：最後のダンジョンに入るまでに、踊  
り子と吟遊詩人のマスターを1人育てる。

### ④イロモノ&ダイナマイト・ハマー

イトモちゃん&ダイナマイト・ハマー

任務：ウォルスの塔以降パーティーに必ず

バーサクしているメンバーを入れておく。  
ただし、最後の闘いのみこの限りにあらず。

### ■応募方法

ハガキに左下の応募券を貼り、クイズの答  
えと自分の住所氏名、年齢、職業電話番号を  
記入のうえ、下のとてきに送ろう。締切は  
2月末日の消印有効。

### ■賞品

見事優勝チームを当てた人のなかから、抽  
選で優勝チーム使用済み、サイン入りROMカ  
セットとFFV攻略本の3冊セット(NTT出  
版)を1名様。同じく正解者のなかから残り  
のROMとスーパーファミコン特製テレカを  
1つずつ3名様に。また、応募者全員の名か  
ら10名様に、本誌特製テレカと攻略本3冊  
のセットをプレゼントするぞ。

### ■あてさき

〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビ  
ル3F Theスーパーファミコン編集部  
『FFV早解き大会クイズ』まで

# BANK SYSTEM

バンク  
システム

## BANK SYSTEMとは

「BANK SYSTEM」はいたって簡単。毎号ついてくる20BANKを集めて、142ページの希望するプレゼントに必要な数になったら、編集部に送ろう。そうすれば、希望のプレゼントが送り届けられるんだよ。でも、12,000BANK集めるのはかなりたいへんだ。毎号ついてくる20BANKじゃとても足りない。そこで、もっとたくさんBANKを集めるために、このページの右にあるボーナスパズルに答えるとい

う方法があるわけだ。

ボーナスパズルに答えると、正解者のなかから毎号抽選で20名に300BANKをプレゼント。応募の際は必ず10BANKと応募券(クイズの答え、名前、生年月日、住所、TELを記入したものを)官製ハガキに貼って下のあて先まで送ってね(不正防止のためBANKに有効期限がつきました。ご了承ください。有効期限のついていないBANKは、これまでどおりいつまでも使えます)。

## BANKが集まったら

そこで、みごとBANKがたまったら142ページの17アイテムのなかからほしいものをひとつ選び、応募券に名前、生年月日、住所、TEL、希望プレゼント番号、いっしょに

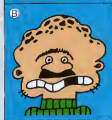
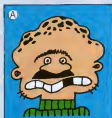
送るBANK数を記入して、集めたBANKとともに封筒に入れて送ってほしい。アイテムはBANKが編集部に届いて1カ月以内に送るのを楽しみに待っていてね。

## ボーナスパズル (3/5号)

### 問題

3人の光司さんがいます。このうち1人は本物ですが、あとの2人は変装しています。ただし、にせもの2人には、変装し残した部分で1カ所ずつあります。つまり、にせもの両士では2カ所違うところがあるわけです。本物はどれでしょう。

△B △Cの記号で答えてください  
(出題とイラスト/板井一)



今号のしめきり **3月4日(木)必着**

## 応募券

|              |          |    |      |
|--------------|----------|----|------|
| 3/5日号<br>の答え | 生 年 月 日  |    |      |
| フリガナ         |          |    |      |
| お名前          | 18       | 年  | 月 日生 |
| ご住所          | 都道<br>府県 | 市郡 |      |
|              | TEL ( )  |    |      |
| 希望<br>プレゼント  | 番        |    |      |
| 同封<br>のバンク数  |          |    |      |

1/8-22日号「ボーナスパズル」  
1月8・22日号の答え△

## 当選者発表

おめでとう。右の23人に300BANKを送るよ。もしここに載ってから1カ月以上たってもBANKが届かないときは編集部まで連絡してください。

宮城県・佐藤圭佑  
福島県・坂本道人  
茨城県・石井太一  
栃木県・吉井勝明  
埼玉県・石井完治  
東京都・坂口久美子  
神奈川県・菊池孝  
山梨県・堀山典充  
長野県・一田誠  
静岡県・太田尚宏

愛知県・佐藤正幸  
送賀県・河原康貴  
京都府・高橋康行  
大阪府・奥田孝史  
兵庫県・紺室に宏  
岐阜県・柳家由美  
岡山県・大塚和典  
広島県・堀山賢太  
長崎県・飯倉直哉  
大分県・酒川和智

あて先 〒108 東京都港区高輪2-19-13  
NS高輪ビル ソフトバンク株式会社  
『Theスーパーファミコン』編集部BANK SYSTEM係



\*同じ番号の券は1枚のみ有効。応募上の注意：ハガキに貼るときは、はがれにくいようにしっかりと。有効期限のすぎたもの、貼っていないものは無効になります。

プレゼントアイテムのなかのお好みソフトは、まだ発売されていないものを希望することはできません。また、人気ソフトは送付に1カ月以上かかるものがありますので、ご了承ください。

次号ではバク大放スベシャルパズル実施予定。お楽しみに!!



# BANK SYSTEM PRESENTS

## 300BANK

編纂部  
オリジナルステッカー

1



## 600BANK

編纂部  
オリジナルテレカ

2



## 800BANK

編纂部  
オリジナルバンダー

3



## 1,000BANK

お好み  
ゲームボーイソフト

4



## 1,500BANK

お好み  
スーパーファミコンソフト

6



お好み  
メガドライブソフト

7



お好み  
PCエンジンソフト

8



お好み  
SFCジョイスティック

9



本体  
ゲームボーイ

10



本体  
ゲームギア

11



お好み  
ゲームギアソフト

5



ゲームギアバック

12



## 3,000BANK

## 6,000BANK

本体  
メガドライブ

13



クラッシュスーパ本体  
PCエンジン

14



## 12,000BANK

スーパーファミコン  
メガドライブ

16



本体  
スーパーファミコン

15



MEGA-CD

17



お好みソフトは入手が不可能なものもありますので、ご了承下さい。

THE SUPER FAMICOM

# 10BANK



THE SUPER FAMICOM

# 10BANK







## The スーパーファミコン 3月5日号 (No.4)

### ▶ 応募方法

別紙アンケートハガキに希望の商品番号と商品名を記入のうえ、切手を貼って送ってください。そのとき、必ず住所・氏名・TELをもれなく記入してください。記入事項が不十分な場合は無効となります。ゲームソフト希望の場合はソフト名も忘れずに書いてください。

締切は、3月5日(当日消印有効)。当選者の発表は4月16日号(4月2日発売)で行います。

※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。ご了承ください。

※誌面で発表後、1カ月たっても賞品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

(TEL. 03-5498-1317)

# 読者プレゼント

## ① スーパーファミコンソフト (30名)

抽選であなたのお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1993年2月末までに発売されたゲームソフトです。そのなかからあなたの希望ソフトをアンケートハガキのおもてに書いてください。ただし、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。



## ② 「北斗の拳5」ソフト (3名)

根強い人気がある「北斗の拳」シリーズ。今回はパート5のソフトを3名に。

発売中 提供:東映動画



## ③ 「鋼鉄の騎士」テレカ (10名)

本日発売のシミュレーションゲーム「鋼鉄の騎士」のテレカを10名にプレゼント。イラストはあの松本零士だ。

非売品 提供:アスキー



## ④ 「三国志Ⅲ」盤上遊戯 (1名)

「三国志Ⅲ」がボードゲームになったぞ。基本ルールは読みずみに似ていて簡単だけど、上級者向けのルールやシナリオも用意されているんだ。

発売中・定価4,800円(税別)  
提供:光栄



## ⑤ 「ドラゴンクエストV」ノート&バインダー (4名)

「1・II」の発売が待ち遠しいドラクエ。今回はドラクエVのバインダーとエントをセットでプレゼントするぞ。

発売中 提供:エニックス



## ⑥ 「ルーラ」テレカ (5名)

続いては、ドラクエVの主題歌「結婚ワルツ」を歌う女性デュオ「ルーラ」のテレカ。これは5名にプレゼント。

非売品 提供:ハニー

## ⑦ 「ルーラ」テレカ

1993年 No.1 (1月8・22日号)

### プレゼント当選者発表

(敬称略)

スーパーファミコンお好みソフト  
北海道・村内博己、青森県・池田真人、岩手県・佐藤誠二、宮城県・松田友也、秋田県・川村公子、福島県・笹原功、茨城県・中田浩明、栃木県・山本光司、群馬県・大石崇、埼玉県・板崎淳二、千葉県・西野太史、東京都・武田豊治、

神奈川県・木田友之、山梨県・木田俊彦、長野県・川井貴弘、富山県・松井慶次、福井県・宮本賢一、静岡県・杉本泰、京都府・吉池美智子、大阪府・高橋、奈良県・深谷大介、鳥取県・柳澤一、山口県・川上秀二、高知県・牧原悠貴、佐賀県・加藤伸幸、長崎県・佐々木京二、熊本県・西田博己、大分県・松永嘉徳、宮崎県・山川幸敏、鹿児島県・大野幸夫

「ストリートファイターII」テレカ

新潟県・飯爪俊之、宮城県・神田知巳、兵庫県・高塚勝久

「ヒューマン・クラフプリ」時計  
岩手県・小浜恒也、栃木県・黒金祐二、神奈川県・中村由人、和歌山県・内村秀明、徳島県・松本卓也

F.F.F.Vカレンダー  
山形県・永峰英嗣、東京都・鈴木規宏、三重県・河内美知子

「GBキャラクターズ」ソフト  
茨城県・榎山高平、新潟県・山口裕之、愛知県・武市昌貴

「食べるな/魔剣道」テレカ&Tシャツ  
東京都・矢野真一、愛知県・開隆文雄、兵庫県・岡田輝良

(商品の発送は3月中に行います。現在、ゲームソフトは希望数のスムーズな入手が困難な状況ですので、少々時間がかかります。ご了承ください)

# INFORMATION

OSARU BINA!



|             |                                                                                                                                                                       |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>2/19</b> | Theスーパーファミコン3/5号発売                                                                                                                                                    |
| <b>FRI</b>  | ●雑誌の増刊(SLG) ●ドラスムへの大犬と怪獣の国(ACT) ●ウォーリーをさがせ(PUZ) ●豪華特設欄(TAB)                                                                                                           |
| <b>20</b>   | 江戸幕府、心中者の罰則を定める(1723)                                                                                                                                                 |
| <b>SAT</b>  |                                                                                                                                                                       |
| <b>21</b>   | 夏目漱石、博士号を辞退(1911)                                                                                                                                                     |
| <b>SUN</b>  | ●スターフォックス(SHT)                                                                                                                                                        |
| <b>22</b>   | 天正少年使節、ローマ教皇に謁見(1585)                                                                                                                                                 |
| <b>MON</b>  |                                                                                                                                                                       |
| <b>23</b>   | 織田信長、安土城に移り住む(1576)                                                                                                                                                   |
| <b>TUE</b>  |                                                                                                                                                                       |
| <b>24</b>   | 後醍醐天皇、隠岐を脱出(1333)                                                                                                                                                     |
| <b>WED</b>  |                                                                                                                                                                       |
| <b>25</b>   | 菅原道真、太宰府で死去(903)                                                                                                                                                      |
| <b>THU</b>  |                                                                                                                                                                       |
| <b>26</b>   | 二・二六事件起きる(1936)                                                                                                                                                       |
| <b>FRI</b>  | ●バートの冒険と大冒険(ACT) ●シムラン(SLG) ●NEAR/ロケットボール/ブルースプレッシャー(SPT) ●戦国陣王の軍(ACT) ●ヒーリングカンパニ(SLG) ●カドワナ/リターンズ(ACT) ●サウザン R ●ユスベギン/ザウルス(PUZ) ●19/19(ACT) ●1 GRAND PRIX PART1(RAC) |
| <b>27</b>   | 日本、パリ万国博覧会に初出展(1867)                                                                                                                                                  |
| <b>SAT</b>  |                                                                                                                                                                       |
| <b>28</b>   | 原城陥落し、島原の乱終わる(1638)                                                                                                                                                   |
| <b>SUN</b>  |                                                                                                                                                                       |
| <b>3/1</b>  | フジテレビ開局する(1950)                                                                                                                                                       |
| <b>MON</b>  |                                                                                                                                                                       |
| <b>2</b>    | 米国政府、西海岸の日系人を強制収容(1942)                                                                                                                                               |
| <b>TUE</b>  |                                                                                                                                                                       |
| <b>3</b>    | 大老井伊直弼、暗殺される(1860)                                                                                                                                                    |
| <b>WED</b>  |                                                                                                                                                                       |
| <b>4</b>    | 帝国劇場開場(1911)                                                                                                                                                          |
| <b>THU</b>  |                                                                                                                                                                       |
| <b>5</b>    | Theスーパーファミコン3/19号発売                                                                                                                                                   |
| <b>FRI</b>  | ●シムランの冒険と大冒険(RPG) ●ブルーレイアックスII(RPG) ●セキヤストヒート(ド)ライバーへの教訓(ACT) ●アズルコース(SPT) ●モノポリー(TAB) ●イマーベラ/物語RPG                                                                   |

最近“てんかん”問題でいろいろと話題を提供しているテレビゲーム界だが、テレビゲームに限らず、パソコンなども含めたエレクトロニクス機器が、人体にどういった影響を及ぼすのか、まだ十分に解明されていない。

社会のコンピュータ化がこれからどんどん進むことは確かだが、一概にそうしたものはよくない、だから禁止すべきだ、とすべてを否定するのではなく、それらなしでは成り立たない現実の社会を考慮して、なぜそうした現象が起こるのかを究明し、エレクトロニクス機器とともうまくつき合う方法を、そろそろ前向きに考えなければならぬ時期にきているのではないだろうか。

さて、次号は、特集・F1ゲーム'93と、付録は「伝説のオウガバトル」読本、「スーパー蒼き狼と白き牝狼」読本の2本立てだ。お楽しみに。

次号は、  
3月5日(金)  
発売です。

## 凸質問テレフォン 03-5488-1317

月曜日～金曜日の午後4時～6時

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのバグにはお答えしません。

本誌ではスーパーファミコンの他一般記事関連の原稿を書ける人、レイアウト、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】(ライター希望者)18歳以上で東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。(編集雑用希望者)体力に自信のある人。(レイアウト希望者)雑誌レイアウト経験者。

【応募事項】ゲームに関する感想や批評(テーマ自由)を400字以内にとまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。1か月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。レイアウト希望の方は、作品をコピーにとって郵送してください。

## STAFF

●編集長

山口洋司

●副編集長

福田信之 大塚清

●編集スタッフ

北村浩司 山田真司 松本清

竹谷浩司 三枝健太 伊藤栄

中野 毅 田中亮 青木亮一

佐々木功一 福元隆也 吉田 浩

●編集協力

石塚清志 折原光浩 池田敦子

西崎健司 山崎玄 松本敦由

坂田理子 岡田直子 石渡健一

●編集協力

石塚清志 折原光浩 池田敦子

西崎健司 山崎玄 松本敦由

坂田理子 岡田直子 石渡健一

(フリーライターズ・クラブ)

藤原英明 野安幸男

(ターニングポイント)

夏井 菊 田中 茂

(メディアミックス)

Special Thanks: ELEC

TRONIC GAMING, TILT

CONSOLE, 東遊幸雄社

N-FORCE, SUPER POW

ER, GAME CHAMP

●編集アシスタント

佐々木功一 福元隆也 吉田 浩

●編集協力

石塚清志 折原光浩 池田敦子

西崎健司 山崎玄 松本敦由

坂田理子 岡田直子 石渡健一

●編集協力

石塚清志 折原光浩 池田敦子

西崎健司 山崎玄 松本敦由

坂田理子 岡田直子 石渡健一

戸塚義一 作山哲広 渋谷一

杉澤光樹 高橋実弥子

●レイアウト

渡辺 雄 中平明美

ギャンランド 水野淳子

高木信貴 土井野修

●フォトグラフ

鬼頭宗次 佐々木子

大塚智秀 岩崎一

●イラスト

吉田孝雄 中元正樹

山内 典 八重利彰

瀬川安彦子 戸塚義一

吉村孝子 古川早苗

●校正

グループビズ アレフ

●印刷

大日本印刷株式会社

93年  
2月26日発売予定  
1,800円(税別)

「シムアント」とは?

「シムアント」は「アリの世界」をシミュレートしたずらりゲームです。プレイヤーは1匹の黒アリになり、生態によって単方での動きを覚やし、食料を調達し、ゲリリーである巣を広げていきます。最終的には、兵隊アリのワームを増殖させてるステージの難易度を倒し、征服するのが目的です。しかし、行く平には敵のこんちゅうや障害物がいっぱい。いかにうまく動けるかがポイントです。「シムアント」は、難易度のつめずらぬ「シム」ゲームなのです。

SUPER FAMICOM  
スーパーファミコン



SUPER FAMICOM  
スーパーファミコン  
対応

土の中、シミュレーションの卵が孵る。

# SIMANT™

© 1991/1993 Misses and Will Wright All rights reserved.  
イラストレーション ● 山口節郎 SPOON



我が名はパワーモンガー、絶対の王なり。

現実  
と  
空想。

シムアント 公式ガイドブック

小学館より発売予定



黒いコンクリート・タイル、黒いアリ、白アリ、  
「土」の穴を多くするで建物かきろ?

シムアントゲーム、スーパーファミコン版  
に付属のガイドブックに載っているのは、それ  
の情報の様々な「こんちゅう」や「虫」の、ま  
げに描かれているのも、難易度のものからか  
みんしよ。

# POWERMONGER

"POWERMONGER" That is an absolute ruler  
A monarch who has lost his realm sets sail to seek  
a new world with his few retainers

パワーモンガー  
～魔持の謀略～

史上初の  
3D戦略  
シミュレーション



93年  
3月発売予定  
12,800円(税別)

## ①マウス対応

パワーモンガー は任天堂スーパーファミコンマウスに対応しています。もちろん、通常のコントローラーでも遊べます。

## ②仮想空間の世界

パワーモンガー は画期的な仮想空間の中でゲームが進行します。そこでは、四季の変化があります。人々の生活が今風な風貌にいたるまで、パワーモンガーの仮想空間は驚くほどリアルに再現されています。

## ③リアルタイムシミュレーション

パワーモンガー もめずすのは主人公のあなたただひたすらに。ほろほろやしていると戦力の膨大が、あなたに滅亡の運を運ぶことになる。あなたの行動にかかわらず、時間は進んでいるのです。

© Bullfrog Productions Ltd. 1990/1993 Licensed from Electronic Arts. SUPER FAMICOM version by Bullfrog Productions Ltd.  
イラストレーション ● 山口節郎 SPOON



イマジニア株式会社

〒163-01 東京都新宿区高島町2-1-1 (新宿第一生命ビル)  
代表 03 (3343) 8911 ● ユーザーサポート 03 (3343) 8906

★ スーパーファミコン版「ホビュラス2」公式ガイドブック 小学館より 好評発売中

INFORMATION

# カルチャーブレーション Wタイトル BI

ダブル

ビッ

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。



おもしろ  
格闘RPG  
なのだ!

## スーパーチャイニーズ ワールド 2



ジャックとリュウがデカキャラに、  
スーパーチャイニーズに変身だ!



## 宇宙一武闘大会!!

おもしろゲームの王様スーパーチャイニーズが、史上初の格闘RPGで登場!!  
ギンガ軍団にさらわれた弟の処置をせよとする宇宙平和会議の要々を救うた  
め、おなじみジャックとリュウが、宇宙最強の武闘家「ハイパーチャイニ  
ーズ」に変身してたたかうぞ!! 唇、舌、腕、足、全身など多彩な大技や、カッ  
コイ必殺技を使つての本格格闘アクションで大活躍するのだ!  
しかも、今度ジャックとリュウは別々の技を使っちゃう上に、スタートのとき  
2人を自由に選んで始められるんだ!

まだまだ秘密がいっぱいあるワールド2!!

次回はもっと詳しく教えちゃうぞ。



### 3月発売予定!



スーパーファミコン'は任天堂の商標です。



## VS 対戦 アクションゲーム!

スーパーファミコンを極めて!!  
**格闘王をめざせ!!**  
チャンピオン

# SD

# 飛龍の拳

あゝの龍飛達、

龍戦士がSDタイプの

キャラになって登場!!

必殺技フル装備の13戦士たちを使いこなせ!!  
世界制覇だ!!

## 4月発売予定!

今度は緑の龍・天・地で国取り合戦 / ライ / リルの領地を対戦 / チャンピオンに入れて格闘王をめざせ / 出てくる個性豊かな格闘家は、全部で13人 / それぞれが特殊な技をマスターするぞ / ライ / リルの領地に攻め込んで、そこに待ち構えている格闘家に勝つたら、その領地を自分の手下に入れられるかも / 手下にできたときは、そいつを使つて戦うことも出来るんだ / どんどん使える奴等を手下にしよう / SDタイプだからといってもあなどれないぞ / 連続技や、つかみ技、投げ技、防壁、そして大パワーの必殺技等を使って格闘王テクニクを極める / ライ / リルの中には、"龍戦士" や "龍の牙" に変身してくる奴もいるぞ / そいつらには、こちらも変身して対決だ /



株式会社 カルチャブレイン



Nintendo  
スーパーファミコン

ドックン。血が騒ぐぜ。

凄惨奴らが、  
凄惨3次元スペースバトルを  
引き起こす。

**STARFOX**™

スターフォックス  
スーパーファミコンソフト SHVC-FD



スーパーファミコンは任天堂の商標です。

スーパー  
FXチップ搭載  
価格感から出た、まるでアタリの  
ように滑らかに動く、新しい空間環境  
も、新開発のICが生まれました。



1993年2月21日 発売  
税込価格9,800円(税抜価格9,515円)

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福祇上髙松町60番地 TEL(075)541-6113  
東京支店 TEL(03)5820-2251 大阪支店 TEL(06)376-9950 名古屋営業所 TEL(052)571-2506 岡山営業所 TEL(086)252-1821 札幌営業所 TEL(011)821-0513

©1993 Nintendo



Printed in Japan

T1024171030382

雑誌24171-3/5

7thスーパーファミコン

3月5日号

1993年2月5日発行  
(創刊号は1991年11月)  
発行所：任天堂株式会社  
編集人：橋本和也  
発行人：橋本和也

発行：ソフトバンク株式会社出版部

〒109 東京都港区赤坂2-10-13 5F 雑誌部  
電話：03-3498-1500 電報：03-3498-1316

定価380円(本体360円)

# RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity,  
please visit us at [www.retromags.com](http://www.retromags.com).

No profit is made from these scans, nor do we offer anything  
available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from  
this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

